

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATERI PRINSIP DESAIN
DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Unaisah

NIM 13513241049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATERI PRINSIP DESAIN
DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI**

Oleh :
Unaisah
NIM 13513241049

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut *Thiagarajan* yang dibatasi sampai tahap ketiga yaitu tahap *define*, tahap *design*, dan tahap *develop*. Subjek penelitian ini sejumlah 20 peserta didik untuk uji skala kecil dan 36 peserta didik untuk uji skala besar. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2017 - September 2017. Alat pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, studi pustaka dan angket. Validitas instrumen menggunakan validitas isi menurut 2 ahli materi dan 2 ahli media, nilai koefisien berada pada nilai $>0,5 - 1$, sehingga instrumen penelitian ini dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen dilakukan dengan analisis *Cohen's Kappa* dengan hasil sebesar 0,928 dengan kategori sangat reliabel. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan 1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari yaitu : a. Tahap *Define* meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan merumuskan tujuan; b. Tahap *Design* meliputi memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, pemilihan bentuk penyajian pembelajaran, pembuatan *flowchart*, *storyboard*, rancangan materi, dan penyusunan produk awal (*prototype*); c. Tahap *Develop* meliputi *expert appraisal* dan *development testing*. *Expert appraisal* dilakukan dengan validasi ahli materi menghasilkan *mean* sebesar 117,5 dengan kategori sangat layak dan ahli media menghasilkan *mean* sebesar 113,5 dengan kategori sangat layak. *Development testing* yakni melalui 1) Uji coba skala kecil dengan hasil *mean* sebesar 101,3 pada kategori sangat layak. 2) Uji coba skala besar dengan hasil *mean* sebesar 112,5 pada kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar maka media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain dinyatakan sangat layak digunakan. 2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* berdasarkan ahli materi, ahli media, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar dinyatakan sangat layak, sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan pada mata pelajaran Dasar Desain.

Kata kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, *Adobe Flash*, Prinsip Desain

**DEVELOPING ADOBE-FLASH-BASED LEARNING MEDIA FOR
THE MATERIALS OF DESIGN PRINCIPLES
AT SMK NEGERI 1 SAPTOSARI**

Unaisah
NIM 13513241049

ABSTRACT

This study aimed to: 1) Develop Adobe-Flash-based learning media for the materials of Design Principles at SMK Negeri 1 Saptosari, and 2) Investigate the appropriateness of the developed learning media.

This study used Thiagarajan's development model which was limited to three stages, namely the define, design, and develop stages. The research subjects were 20 students for the small-scale tryout and 36 students for the large-scale tryout. The study was conducted in April 2017-September 2017. The data were collected through interviews, observations, documentation, literature study, and questionnaires. The instrument validity was assessed in terms of the content validity by 2 materials experts and 2 media experts and the coefficients were $> 0.5-1$, so that the research instrument was valid. The instrument reliability was assessed by Cohen's Kappa and the coefficient was 0.928, which was very reliable. The data were analyzed using the quantitative descriptive technique.

The results of the study were as follows. 1) The Adobe-Flash-based learning media for the materials of Design Principles at SMK Negeri 1 Saptosari were developed through: a) the define stage consisting of curriculum analysis, analysis of students' characteristics, materials analysis, and objective setting; b) the design stage consisting of selection of learning media relevant to the materials and students' characteristics, selection of learning presentation forms, flowchart making, storyboard making, materials design, and preliminary product design (prototype); and c) the develop stage consisting of expert appraisal and development testing; the expert appraisal was done through the validation by the materials experts yielding a mean score of 117.5, which was very appropriate, and by the media experts yielding a mean of 113.5, which was very appropriate; the development testing was done through: (1) the small-scale tryout yielding a mean score of 101.3, which was very appropriate; and (2) the product tryout yielding a mean score of 112.5, which was very appropriate. Based on the assessment by the experts, small-scale tryout, and large-scale tryout, the Adobe-Flash-based learning media for the materials of Design Principles are very appropriate to use. 2) The Adobe-Flash-based learning media for the materials of Design Principles are very appropriate according to the materials expert, media experts, small-scale tryout, and large-scale tryout, so that the learning media can be used in the Design Principles subject.

Keywords: *learning media development, Adobe Flash, Design Principles*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Unaisah

NIM : 13513241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi
Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 5 November 2017

Yang menyatakan,



Unaisah

NIM 13513241049

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATERI PRINSIP DESAIN
DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI**

Disusun Oleh:

Unaisah
NIM 13513241049

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
melaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 10 November 2017

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Teknik Busana

Pembimbing TAS

Dr. Widiastuti, M. Pd.

NIP. 19721115 200003 2 001

Afif Ghurub Bestari, M.Pd.

NIP. 19700523200501 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATERI PRINSIP DESAIN
DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI**

Disusun Oleh:


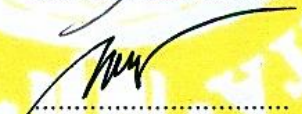

Unaisah

NIM 13513241049

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 8 Desember 2017

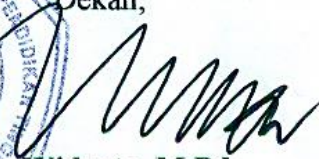
TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Afif Ghurub Bestari, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		16 Desember 2017
Triyanto, M.A. Sekretaris		24 Desember 2017
Sri Widarwati, M. Pd. Penguji		5 Januari 2018

Yogyakarta, Januari 2018

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN MOTTO

“(lagi) yang mensyukuri nikmat-nikmat Allah. Allah telah memilihnya dan menunjukinya kepada jalan yang lurus.”

(Qs. An-Nahl : 121)

“No two things have been combined better than knowledge and patience”

(Prophet Muhammad SAW)

“Spend time to learn, you will have knowledge and wisdom”

(Jack Ma)

“You need to have extraordinary wisdom to be the forerunner”

(Ma Huateng)

“I believe that positive energy and optimism help us to take up any challenge in life and to succeed in even the most difficult tasks. I also believe that positive energy is contagious: we can transmit it to others”

(Mohammed bin Rashid Al Maktoum)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala *ridha* dan campur tangan-Nya, Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta, tempat saya menimba ilmu dan memperoleh banyak pengalaman.

Kedua orang tua, Bapak Mukhammad Amin Tohari dan Ibu Lusi Kusharyati yang selalu memberikan kasih sayang serta doa dan semangat yang tiada henti.

Saudara tercinta Mas Harun, Hamzah, dan Huda yang turut serta Mendukung dan memudahkan jalan saya dalam menempuh pendidikan tinggi.

Sahabat dan Teman S1 NR angkatan 2013 yang telah berjuang bersama-sama menempuh Tugas Akhir Skripsi dari awal sampai akhir.

Keluarga BEM FT UNY 2016 dan UKMF Matriks FT UNY 2014-2015 yang menjadi tempat saya belajar berorganisasi dan membuat karya tulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Sri Widarwati, M. Pd, selaku validator ahli materi dan dosen penguji ujian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Noor Fitrihana, M.Eng, selaku validator ahli media yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Bapak Triyanto, M.A, selaku sekretaris ujian Tugas Akhir Skripsi.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si dan Ibu Dr. Widiastuti, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana

6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
7. Ibu Bexzy Kurnilasari, S. Pd, selaku validator ahli media dan ahli materi TAS sekaligus guru pembimbing pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 1 Saptosari yang telah memberikan saran dan masukan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
8. Ibu Dra.Siti Fadhillah, M. Pd. I, selaku kepala sekolah yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Para guru dan staf SMK Negeri 1 Saptosari yang telah memberi bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Semua pihak, secara langsung mupaun tidak langsung. Yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Laporan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 5 November 2017

Penulis,



Unaisah

NIM 13513241049

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Manfaat Pengembangan	10
G. Asumsi Pengembang.....	11
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Media Pembelajaran Berdasar Kurikulum 2013.....	21

3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	23
4. Multimedia Interaktif Berbasis Komputer	25
5. <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	30
6. Materi Prinsip Desain.....	37
A. Kajian Penelitian yang Relevan	56
B. Kerangka Berpikir.....	60
C. Pertanyaan Penelitian	64

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	65
B. Prosedur Pengembangan	67
1. <i>Define</i>	67
2. <i>Design</i>	68
3. <i>Develop</i>	69
C. Desain Uji Coba Produk	71
1. Desain Uji Coba	71
2. Subjek Coba	72
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	73
4. Teknik Analisis Data.....	87

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	92
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefisian)	110
2. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan).....	113
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	124
B. Hasil Uji Coba Produk	126
1. Tahap <i>Expert Appraisal</i> (Validasi Ahli Materi dan Media)	126
2. Tahap <i>Developmental testing</i> (Uji coba Skala Kecil dan Besar)	132
C. Revisi Produk.....	141
1. Revisi Ahli Materi	142

2. Revisi Ahli Media	147
3. Revisi Peserta Didik.....	151
D. Kajian Produk Akhir	152
1. Halaman Intro	153
2. Halaman Petunjuk	154
3. Halaman KD.....	155
4. Halaman Materi.....	155
5. Halaman Video	158
6. Halaman Evaluasi.....	158
7. Halaman Pustaka.....	159
8. Halaman Profil	160
9. Halaman Keluar Media	160
E. Keterbatasan Penelitian	161

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	162
B. Saran.....	163
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	164

DAFTAR PUSTAKA xix

LAMPIRAN-LAMPIRAN xxiv

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kajian Penelitian yang Relevan dengan Penelitian ini	59
Tabel 2. Perbedaan Penelitian yang Dilakukan.....	59
Tabel 3. Alokasi Pengoperasian Media Pembelajaran Prinsip Desain	71
Tabel 4. Subjek Coba Penelitian	73
Tabel 5. Kisi-Kisi Pedoman Observasi	77
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara dengan Guru Pengampu	78
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara dengan 20 Peserta Didik.....	78
Tabel 8. Skala Likert	79
Tabel 9. Rubrik Penilaian Hasil Kelayakan Produk.....	80
Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Produk untuk Ahli Media.....	81
Tabel 11. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Produk untuk Ahli Materi	82
Tabel 12. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Produk untuk Peserta didik	83
Tabel 13. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	86
Tabel 14. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	89
Tabel 15. Pemilihan Bentuk Penyajian Media Pembelajaran Interaktif	98
Tabel 16. Kriteria Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli Materi	109
Tabel 17. Hasil Penilaian Kelayakan Produk dari Ahli Materi.....	109
Tabel 18. Kriteria Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli Media	111
Tabel 19. Hasil Penilaian Kelayakan Produk dari Ahli Media	111
Tabel 20. Hasil Uji Validitas Instrumen Pengguna (peserta didik)	113
Tabel 21. Kriteria Hasil Uji Kelayakan Produk	115
Tabel 22. Hasil Perhitungan Kelayakan Produk	116

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Awal <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	32
Gambar 2. Lembar Kerja <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	33
Gambar 3. <i>Toolbox</i> pada <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	33
Gambar 4. <i>Timeline</i> pada <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	34
Gambar 5 <i>Stage</i> pada <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	34
Gambar 6. <i>Panel Properties</i> pada <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	35
Gambar 7. Contoh Desain Keserasian Warna, Bentuk, dan Tekstur	44
Gambar 8. Contoh Desain Proporsi (Perbandingan) pada Busana	45
Gambar 9. Contoh Desain Keseimbangan Simetris, Asimetris, dan <i>Obvious</i>	47
Gambar 10. Contoh Desain Prinsip Pusat Perhatian yang Berada di Pinggang ...	49
Gambar 11. Penerapan Keserasian dalam Bentuk Kerah, Klep Saku Busana	50
Gambar 12. Penerapan Keserasian dalam Warna	50
Gambar 13. Penerapan Keserasian dalam Tekstur.....	51
Gambar 14. Penerapan Prinsip Proporsi pada Busana	52
Gambar 15. Penerapan Prinsip Keseimbangan	53
Gambar 16. Penerapan Prinsip Irama Pengulangan	54
Gambar 17. Penerapan Prinsip Peralihan Ukuran, Radiasi, dan Pertentangan	55
Gambar 18. Penerapan Prinsip Titik Pusat Perhatian (Aksen)	56
Gambar 19. Bagan Kerangka Penelitian	63
Gambar 20. Bagan tahap model pengembangan 4d.....	67
Gambar 21. Bahan tahap model pengembangan <i>Define, Design, dan Develop</i>	67
Gambar 22. Bagan Tahap <i>Define</i> Pengembangan pada Produk	68
Gambar 23. Bagan Prosedur Pengembangan	70
Gambar 22. Rancangan Halaman Intro Media.....	95
Gambar 23. Rancangan Halaman pada Menu Materi (Macam Prinsip Desain) ...	96
Gambar 24. Rancangan Halaman pada Menu Evaluasi	98
Gambar 25. Tampilan <i>Prototype</i> Halaman Intro Media	99
Gambar 26. Halaman pada Menu Petunjuk	99

Gambar 27. Halaman pada Menu KD-Indikator.....	100
Gambar 28. Halaman pada Menu Materi secara umum.....	100
Gambar 29. Halaman pada Menu Materi (Pengertian secara Umum)	100
Gambar 30. Halaman pada Menu Materi (Macam Prinsip Desain).....	101
Gambar 31. Halaman pada Menu Materi	101
Gambar 32. Halaman pada Menu Materi (Penerapan pada Desain Busana)	101
Gambar 33. Halaman pada Menu Video	102
Gambar 34. Halaman pada Menu Evaluasi (Petunjuk Pengerjaan Soal)	102
Gambar 35. Halaman pada Menu Evaluasi (Input Nama)	102
Gambar 36. Halaman pada Menu Evaluasi (Soal Latihan Pilihan Ganda)	103
Gambar 37. Halaman pada Menu Evaluasi (Soal Latihan Benar-Salah)	103
Gambar 38. Halaman pada Menu Evaluasi (Skor Nilai).....	103
Gambar 39. Halaman pada Menu Pustaka	104
Gambar 40. Halaman pada Menu Penulis.....	104
Gambar 41. Diagram Uji Kelayakan Produk secara Keseluruhan	106
Gambar 42. Diagram Uji Kelayakan Materi Produk	118
Gambar 43. Diagram Uji Kelayakan Media Produk.....	119
Gambar 44. Diagram Uji Kelayakan Kemanfaatan Materi Produk	121
Gambar 45. KD dan Indikator Kompetensi sebelum direvisi	122
Gambar 46. KD dan Indikator Kompetensi setelah direvisi	122
Gambar 47. Tampilan sebelum kutipan dihilangkan	123
Gambar 48. Tampilan setelah kutipan dihilangkan.....	123
Gambar 49. Contoh dan Keterangan Prinsip Keserasian sebelum Revisi	123
Gambar 50. Contoh dan Keterangan Prinsip Keserasian setelah Revisi.....	123
Gambar 51. Desain dan Keterangan Penerapan Keserasian sebelum Revisi.....	124
Gambar 52. Desain dan Keterangan Penerapan Keserasian setelah Revisi	124
Gambar 53. Video Penerapan Pusat Perhatian sebelum Revisi	124
Gambar 54. Video Penerapan Pusat Perhatian setelah Revisi	124
Gambar 55. Soal Evaluasi Benar-Salah sebelum dihapus	125
Gambar 56. Soal Evaluasi Benar-Salah setelah dihapus.....	125
Gambar 57. Daftar Pustaka sebelum Revisi.....	125

Gambar 58. Daftar Pustaka sebelum Revisi.....	125
Gambar 59. Keterangan Macam Irama sebelum Revisi.....	126
Gambar 60. Keterangan Macam Irama setelah Revisi.....	126
Gambar 61. Soal Evaluasi sebelum Revisi	147
Gambar 62. Soal Evaluasi setelah Revisi.....	147
Gambar 63. Video Prinsip Keseimbangan sebelum direvisi.....	147
Gambar 64. Video Prinsip Keseimbangan setelah direvisi.....	147
Gambar 65. Halaman intro sebelum direvisi.....	148
Gambar 66. Halaman intro setelah direvisi.....	148
Gambar 67. Sebelum ada penambahan efek kursor	148
Gambar 68. Setelah ada penambahan efek kursor	148
Gambar 69. Penggolongan Materi sebelum Revisi.....	149
Gambar 70. Penggolongan Materi setelah Revisi	149
Gambar 71. Peletakan Icon sebelum Revisi.....	150
Gambar 72. Peletakan <i>Icon</i> setelah Revisi.....	150
Gambar 73. Ukuran dan Jenis <i>Font</i> sebelum Revisi	150
Gambar 74. Ukuran dan Jenis <i>Font</i> setelah Revisi	150
Gambar 75. Penerapan Prinsip Proporsi sebelum Revisi.....	151
Gambar 76. Penerapan Prinsip Proporsi setelah Revisi	151
Gambar 77. Tampilan Akhir Halaman Intro	154
Gambar 78. Tampilan Akhir Halaman Petunjuk	155
Gambar 79. Tampilan Akhir Halaman KD-Indikator	155
Gambar 80. Tampilan akhir halaman Pengertian Prinsip Desain	156
Gambar 81. Tampilan akhir halaman Macam Prinsip Desain	156
Gambar 82. Tampilan Akhir Halaman Pengertian Macam Prinsip Desain	157
Gambar 83. Tampilan Akhir Halaman Contoh Macam Prinsip Desain.....	157
Gambar 84. Tampilan akhir halaman Penerapan pada Desain Busana.....	157
Gambar 85. Tampilan Akhir Halaman Video Penerapan pada Busana	158
Gambar 86. Tampilan Akhir Halaman Video	158
Gambar 87. Tampilan Akhir Halaman Evaluasi	159
Gambar 88. Tampilan Akhir Halaman Pustaka	159

Gambar 89. Tampilan Akhir Halaman Profil.....	160
Gambar 90. Tampilan Akhir Halaman Keluar Media.....	160
Gambar 91. <i>Flow Chart</i> Media <i>Adobe Flash</i> Materi Prinsip Desain.....	205
Gambar 92. Dokumentasi Wawancara dengan Peserta Didik Kelas X TB B.....	324
Gambar 93. Uji coba Kelompok Kecil	324
Gambar 94. Peneliti Berkeliling Memantau Peserta Didik.....	325
Gambar 95. Peserta didik Mengerjakan Soal Evaluasi dan Mengisi Instrumen ..	325
Gambar 96. Uji coba Kelompok Besar	326
Gambar 97. Peserta didik sedang Memberi Penilaian Kelayakan Media.	326

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Studi Pendahuluan (Hasil Observasi, Wawancara, Permendikbud No 70 tahun 2013 mengenai Kurikulum 2013, Silabus, dan RPP)
- Lampiran 2. Pengembangan Produk Awal (*Storyboard*, Rancangan Materi, dan *Flowchart*)
- Lampiran 3. Instrumen Penelitian (*Expert Judgement*, Instrumen validasi)
- Lampiran 4. Data Hasil Penelitian (Validasi, Uji coba Kelompok Besar dan Kecil)
- Lampiran 5. Surat Penelitian (Observasi dan Penelitian)
- Lampiran 6. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran salah satunya yaitu melalui penggunaan media pembelajaran. Kepala Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Ari Santoso, (2014) (dalam artikel *online* <http://nasional.sindonews.com> yang diakses tanggal 23 Desember 2016) mengatakan bahwa jumlah sekolah yang menerapkan TIK sebagai media pembelajaran pada tahun 2014 meningkat signifikan dibanding tiga tahun sebelumnya. Jumlah sekolah yang menggunakan TIK pada tahun 2014 meningkat menjadi 100.277 sekolah. Penggunaan TIK pada media diharapkan juga dapat ditingkatkan lagi ditahun-tahun mendatang. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan TIK yaitu Media Pembelajaran Berbasis Komputer (MPBK).

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan materi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, mandiri, dan merespon aktivitas peserta didik (Sumarsih, 2009: 2). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer memaksimalkan peran media gambar, suara, dan media interaktif. Mengacu pada teori Edgar Dale (dalam Latuheru, J 1998: 16) (dalam Fatimah, 2016: 2) tentang kerucut pengalaman (*cone of experience*) bahwa 50% pengalaman

belajar seseorang diperoleh setelah orang tersebut membaca, mendengar, dan melihat, sehingga dengan media pembelajaran berbasis komputer yang dapat mengintegrasikan tulisan, suara, gambar dan gerakan ini diharapkan pemahaman peserta didik dalam menyerap materi dapat lebih meningkat.

Berdasarkan Permendikbud No. 70 Tahun 2013 mengenai Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK bahwa pada bagian Penyempurnaan Pola Pikir, pola pembelajaran alat tunggal disempurnakan menjadi pembelajaran multimedia. Menurut Mulyasa, H. E (2013:179) di dalam rumusan Kompetensi Inti – 4 Kurikulum 2013 kelas X Pendidikan SMK, pada uraiannya peserta didik diharapkan dapat: mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan spesifik dibawah pengawasan langsung. Berdasarkan hal-hal tersebut, maka media pembelajaran berbasis komputer sangat penting untuk proses pembelajaran di SMK sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku.

Realita yang terjadi saat ini, ada beberapa SMK di daerah-daerah tertentu yang cukup sulit diakses, baik dari segi transportasi maupun teknologi informasinya. Sehingga, SMK di daerah tersebut jarang mendapat informasi dan akses pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang saat ini sudah populer di SMK daerah perkotaan. Salah satu SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta yang jarang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komputer adalah SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul, karena aksesnya yang jauh dari Perguruan Tinggi. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan guru Tata

Busana pada hari rabu tanggal 16 November 2016 di SMK Negeri 1 Saptosari , bahwa untuk program keahlian Tata Busana belum ada peneliti dari perguruan tinggi yang mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komputer.

SMK Negeri 1 Saptosari merupakan salah satu SMK di Gunung Kidul yang memiliki program keahlian Tata Busana. Berdasarkan observasi pada hari Rabu, 16 November 2016 dan Selasa, 17 Januari 2017 bertempat di SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul, program keahlian Tata Busana memiliki dua kelas pada setiap tingkatan kelas 1 hingga kelas 3 dengan rata-rata jumlah peserta didik 36 orang tiap kelas. Terdapat keunikan di kelas X Tata Busana pada mata pelajaran Dasar Desain ini, karena dalam proses kegiatan belajar mengajarnya bergabung dengan mata pelajaran Simulasi Digital. Mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran teknologi informasi yang menggunakan komputer, laptop, proyektor, dan *screen* sebagai media fasilitatornya. Sehingga, media pembelajaran Dasar Desain di SMK 1 Saptosari menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer. Selain itu penerapan jenis media ini juga karena akses percetakan yang jauh dari sekolah. Media berbasis komputer yang digunakan adalah *powerpoint* dan modul dalam bentuk *softfile*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu pada hari selasa 17 Januari 2017 dan hasil wawancara dengan 20 peserta didik pada hari selasa 7 Maret 2017 mata pelajaran Dasar Desain ini bersifat wajib tempuh. Salah satu materi Dasar Desain yang cukup banyak mengandung teorinya adalah Prinsip Desain. Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu, sebagian besar (hampir 50%)

hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Saptosari pada materi Prinsip Desain belum mencapai KKM. Penyebab kurang tercapainya KKM sejauh ini adalah 1) metode yang digunakan ceramah dan diskusi yang kurang maksimal penerapannya; 2) peserta didik kurang antusias dalam mempelajari Prinsip Desain karena media yang digunakan guru berupa *power point* dan *softfile* modul yang tidak dapat menampilkan contoh gambar desain dan video secara lengkap dan terstruktur, sehingga hasil pembelajaran materi Prinsip Desain belum maksimal. 3) Tidak memungkinkannya penggunaan media *power point* dan *softfile* modul dioperasikan secara acak dan bebas dalam menyesuaikan pemilihan halaman materi yang ingin dipelajari dan tidak dapat dikontrol untuk mencari halaman materi secara cepat, mengingat cakupan materi Prinsip Desain yang banyak; 4) Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami tiap-tiap Indikator Kompetensi pada materi Prinsip Desain karena pada kompetensi dan materi erat kaitannya dengan gambar. Seperti pada Indikator Kompetensi yang diharapkan yakni menjelaskan Prinsip Desain, menyebutkan macam Prinsip Desain, menjelaskan macam Prinsip Desain, mengidentifikasi Prinsip Desain, dan menganalisis gambar Prinsip Desain. Sehingga tujuan kompetensi dasar belum tercapai secara maksimal; 5) Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam mencari referensi belajar untuk materi Prinsip Desain karena terbatasnya referensi dan media pembelajaran; 6) Penggunaan media pembelajaran untuk materi Prinsip Desain di SMK N 1 Saptosari yakni *softfile* Modul dan *Powerpoint* (media tayang satu arah), dirasa belum maksimal urgensinya karena sebagian besar materi pembelajaran yang diselenggarakan (materi Prinsip Desain) memerlukan adanya tampilan dengan gambar diam,

gambar bergerak, dan sistem media yang interaktif dan lengkap. Sebagaimana tercantum berdasarkan Permendikbud No. 70 Tahun 2013 mengenai Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK pada uraian mengenai penyempurnaan pola pikir, kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir : Pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif (guru dengan peserta didik dan media / lainnya) dan pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis multimedia. Hal ini karena materi Prinsip Desain yang sangat kompleks dengan detail-detail informasi yang harus di kuasai peserta didik sebagai bekal kompetensi dasar yang harus dimiliki di kelas X.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut dapat diambil satu permasalahan yang paling berpengaruh sebagai penyebab sebagian peserta didik (hampir 50%) belum mencapai KKM adalah media. Diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat, menarik, dapat menampilkan video, gambar, audio, teks, soal evaluasi interaktif, dan animasi yang peserta didik dapat melihat materi secara lengkap dan disajikan secara terstruktur sehingga peserta didik lebih memahami materi mendeskripsikan Prinsip Desain. Pembelajaran materi Prinsip Desain layaknya menggunakan banyak media (multimedia), karena kemampuan psikomotor dan kognitif peserta didik lebih diutamakan. Proses kegiatan belajar yang menggunakan media dengan tulisan atau teks yang dominan dan bersifat media tayang satu arah dapat menyebabkan peserta didik kurang antusias dan mandiri. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan multimedia pembelajaran yang dapat mengakomodasi uraian *text*, visual, audio, dan simulasi berupa soal evaluasi sehingga memaksimalkan cara belajar peserta didik agar mendapat pengetahuan

lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari, dan lebih antusias serta mandiri dalam mengikuti pembelajaran dikelas sesuai dengan standar kompetensi inti pada kurikulum 2013.

Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi tinggi dan rumit. Media pembelajaran interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membuat peserta didik mau mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut. Media pembelajaran interaktif dapat diisi banyak sekali materi teori, praktik, maupun benda asli dalam bentuk *text* maupun visual yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas dan belajar mandiri.

Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dapat dilakukan dengan berbagai *software*, seperti *Microsoft Power Point*, *Adobe Flash*, *Adobe Premier*, *Java Script* dan *PHP*. Dari kelima *software* tersebut, *Adobe Flash* adalah *software* yang lebih efektif untuk membuat multimedia interaktif pembelajaran berbasis komputer. Alasan pemilihan *software Adobe Flash* karena *software* ini mampu menghasilkan presentasi, CD interaktif, maupun CD pembelajaran yang berupa video, teks, gambar, desain, audio, soal evaluasi interaktif, dan animasi. Media *Adobe Flash* dengan materi Prinsip Desain ini adalah media yang dapat menampilkan materi mendeskripsikan Prinsip Desain secara lengkap, menarik, dan terstruktur sehingga peserta didik dapat belajar lebih detail.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip ini hanya sampai tahap kelayakan produk media saja. Harapan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media *Adobe Flash*, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran dasar desain serta penelitian mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* yang layak digunakan oleh guru untuk media pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas penulis bermaksud ingin membuat penelitian berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Sebagian besar (hampir 50%) hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Saptosari pada materi Prinsip Desain belum mencapai KKM.
2. Metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi (tanya-jawab) yang menggunakan bantuan media *power point* dan *softfile* modul kurang maksimal.
3. Peserta didik kurang antusias dalam mempelajari Prinsip Desain karena media yang digunakan guru berupa *power point* dan *softfile* modul yang tidak dapat menampilkan contoh gambar desain dan video secara lengkap dan terstruktur, sehingga hasil pembelajaran materi Prinsip Desain belum maksimal.
4. Tidak memungkinkannya penggunaan media *power point* dan *softfile* modul dioperasikan secara acak dan bebas dalam menyesuaikan pemilihan halaman

materi yang ingin dipelajari, mengingat cakupan materi Prinsip Desain yang banyak.

5. Media *softfile* modul dan *power point* merupakan media yang bersifat satu arah dan belum interaktif (bersifat dua arah) penggunaannya, sebagaimana yang disyaratkan dalam kurikulum 2013 yakni pola pikir dalam pembelajaran 2013 sudah berbasis multimedia dan bersifat interaktif (dua arah).
6. Fasilitas di kelas berupa proyektor dan *screen* belum pernah dimanfaatkan untuk pembelajaran multimedia interaktif (dua arah), sedangkan berdasarkan kurikulum 2013 penggunaan fasilitas teknologi informasi harus dimanfaatkan untuk multimedia.
7. Sekolah belum memiliki media pembelajaran Prinsip Desain yang mampu menampilkan materi dengan visualisasi yang menarik dan lengkap dalam setiap layar.
8. Belum ada pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini perlu dibatasi agar lebih fokus. Permasalahan dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari. Pengembangan media pembelajaran ini sebatas pada pengembangan produk media *Adobe Flash* dan kelayakannya. alasan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* karena media

pembelajaran berbasis *Adobe Flash* mempunyai keunggulan yaitu bisa menampilkan video, gambar, audio, teks, soal evaluasi interaktif, dan animasi yang peserta didik dapat melihat materi secara lengkap dan disajikan secara terstruktur sehingga diharapkan dengan pembuatan *Adobe Flash* ini peserta didik lebih memahami materi mendeskripsikan Prinsip Desain serta media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru untuk media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas dapat dibuat rumusan masalah yaitu.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan ini adalah.

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain.

1. Secara Teoretis

- a. Memberikan referensi definitif mengenai materi Prinsip Desain.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan, peningkatan, dan perbaikan pada media pembelajaran yang berbasis *software Adobe Flash* lainnya, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *software Adobe Flash* ini dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Menjadi Pengayaan media pembelajaran materi Prinsip Desain.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga Pendidikan (Universitas Negeri Yogyakarta)

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan kajian bagi mahasiswa UNY dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

- b. Bagi Pihak Sekolah SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru sebagai referensi media pembelajaran Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari.
- 2) Memberikan variasi media pembelajaran yang menarik dan informatif bagi peserta didik.
- 3) Membantu guru dalam menyampaikan materi Prinsip Desain.

- c. Bagi Peserta didik

- 1) Menambah media untuk pembelajaran selain modul *softfile* dan *powerpoint*.

- 2) Memberi kemudahan dalam pembelajaran Prinsip Desain sehingga peserta didik lebih aktif, interaktif, dan mandiri.
- 3) Meningkatkan pemahaman materi Prinsip Desain dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini memberikan ilmu terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dalam proses pembelajaran.
- 2) Mengkaji dan membuat media pembelajaran interaktif yang layak dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

G. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Prinsip Desain berbasis *Adobe Flash* ini memiliki beberapa asumsi sebagai landasan berfikir, yaitu.

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Saptosari dimana peserta didik mendapat fasilitas komputer yang memadai di laboratorium komputer dengan minimal 25 unit komputer, sehingga diasumsikan tidak ada kesulitan dalam pengoperasian media.
2. Guru dan peserta didik mampu mengoperasikan komputer sehingga memudahkan untuk menggunakan media yang dikembangkan.
3. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila bersifat kontekstual, artinya materi yang dipelajari dihubungkan dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, karena itu pembelajaran perlu didukung dengan multimedia yang memiliki kemampuan menampilkan kejadian nyata.

4. Pembelajaran dapat dilakukan secara spesifik dan menarik apabila menggunakan banyak komponen media karena akan melibatkan banyak indera.
5. Multimedia pembelajaran interaktif ini diciptakan untuk merangsang kreativitas peserta didik dalam pembelajaran.
6. Pengembangan media yang dapat diketahui kelayakannya ini, diciptakan untuk membantu guru dan siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.

H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari ini meliputi.

1. Komposisi Produk yang dikembangkan

- a. Media ini berisi tentang cakupan materi pada mata pelajaran Dasar Desain, yaitu Prinsip Desain. Materi terdiri dari pengertian Prinsip Desain serta macam macam Prinsip Desain seperti proporsi, pusat perhatian, irama, keseimbangan, dan keserasian, serta soal evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan durasi 25 menit.
- b. Kapasitas penyimpanan kurang dari 50 MB (*Mega Byte*) yang dapat dengan mudah disimpan dalam CD (*Compact Disk*) dan *flashdisk*.
- c. Tampilan media pembelajaran menarik dalam desain penyajiannya.
- d. Video dan animasi *flat icon design* dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami.
- e. Pengoperasian menu media pembelajaran jelas dan mudah dipahami.

2. Isi Program memuat Komposisi Halaman sebagai berikut:

- a. Halaman Intro
- b. Halaman Petunjuk
- c. Halaman KD-Indikator
- d. Halaman Materi
- e. Halaman Video
- f. Halaman Evaluasi
- g. Halaman Daftar Pustaka
- h. Halaman Profil

3. *Software Adobe Flash cs 6*

Model media yang digunakan adalah CAI (*Computer Assintance Intruction*) karena menggunakan *Adobe Flash CS6* dan penyimpanan file dalam bentuk *swf* dan dalam penyimpanannya guru dapat menggunakan komputer atau laptop dengan spesifikasi yang tidak ditentukan. Sementara bagi peserta didik yang tidak memiliki laptop dapat menggunakan atau mempelajari ulang media ini dengan memanfaatkan laboratorium komputer sebagai sarana belajar.

Produk ini juga memiliki kemampuan menayangkan program dalam bentuk *swf* sehingga membantu peserta didik memahami materi kapan pun dan dimana pun.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Menurut Arsyad, A (2013: 3), kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara, atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Briggs (dalam Sadiman, A. S, dkk 2011: 6) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Dari beberapa pengertian media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu dalam sebuah proses komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat.

Menurut Arsyad, A (2013: 2), media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dari pengertian menurut Arsyad, A (2013: 2) dan Briggs (dalam Sadiman, A. S, dkk 2011: 6) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan dalam sebuah proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran menurut Rusman,dkk (2012: 60) adalah sebuah komunikasi antara peserta didik, guru, dan bahan dan bahan ajar. Pembelajaran menunjukkan pada usaha peserta didik mempelajari pelajaran sebagai akibat perlakuan guru atau pengajar. Oleh karena itu, batasan yang diberikan media pembelajaran mempunyai pengertian bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima (peserta didik) dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran terjadi secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat komunikasi atau perantara yang mengantarkan materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Dasar Desain materi Prinsip Desain ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan (teori) dan sikap mengenai Prinsip Desain. Melalui adanya media pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan tidak menimbulkan persepsi yang berbeda-beda. Keberadaan media pembelajaran memungkinkan guru untuk mengimplementasikan materi pelajaran dan memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013:46), jenis dan karakteristik media pembelajaran dapat dibagi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dilihat dari sisi aspek bentuk fisik media pembelajaran dibagi menjadi media elektronik seperti video, komputer, internet; dan media non-elektronik seperti buku, modul, *handout*, dan alat peraga.
- 2) Media pembelajaran dilihat dari aspek panca indra yaitu: media audio, media visual, dan media audio-visual.
- 3) Media pembelajaran dilihat dari aspek alat dan bahan yang digunakan: *hardware* dan *software*.

Sedangkan menurut Menurut Gagne (dalam Daryanto, 2011:17) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberian umpan balik.

Pendapat lain menurut Indriana, D (2011:54), secara umum media pembelajaran dapat diklasifikan sebagai berikut:

- 1) Mengutamakan kegiatan membaca simbol-simbol kata visual.
- 2) Bersifat audio-visual-proyeksi, non proyeksi dan berbentuk tiga dimensi.
- 3) Menggunakan teknik atau mesin.
- 4) Merupakan kumpulan benda-benda atau bahan.
- 5) Merupakan contoh perilaku guru.

Berdasarkan ketiga pendapat diatas maka terdapat beberpa aspek yang dipakai dalam membagi jenis-jenis media pembelajaran, yakni melalui panca indera (gambar diam, film bersuara, audio-visual); melalui alat dan bahan (*hardware,software*, media cetak); dan fisik (mesin seperti komputer, alat peraga, *file*, web, dst)

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

“Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar.” (Indriana, D 2011: 47). Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Menurut Arsyad, A (2006: 15), “...salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Pendapat lain menurut Sanaky (2013:7) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek yang sebenarnya dan objek yang langka.
- 2) Membuat duplikasi dari objek sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret
- 4) Memberikan kesamaan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan informasi secara konsisten.

- 7) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan ketiga pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menghadirkan dan menduplikasi objek, menyajikan informasi secara konsisten, merubah konsep abstrak menjadi konkret, dan menambah pengalaman peserta didik dalam belajar.

d. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Aspek dan kriteria penilaian dari sebuah media pembelajaran yaitu aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual (Wahono R. S, dalam <http://romisatriawahono.net> (diakses pada tanggal 15 Maret 2017)). Masing-masing aspek memiliki kriteria penilaian yang berbeda dan dimodifikasi dari sumber aslinya, sesuai dengan jenis media yang akan dikembangkan. Berikut aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran.

1) Aspek Tampilan

Dari aspek tampilan media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu.

- a) Teks, dalam penulisan pada media pembelajaran harus memperhatikan jenis dan ukuran teks supaya mudah dibaca
- b) Animasi, animasi dibuat untuk memperindah isi program sehingga dibuat semenarik mungkin. Animasi berupa *Flat-Icon* Animasi dan 3 D Animasi.
- c) Gambar, tampilan dan warna gambar jelas dan mudah dipahami

- d) Video, ukuran tayangan video harus terlihat jelas oleh pengguna sehingga memudahkan dalam pembelajaran.
- e) Kualitas tayangan media pembelajaran

2) Aspek Pemrograman

Aspek pemrograman media pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu.

- a) Kemudahan penggunaan, artinya media pembelajaran dibuat dan di desain untuk memudahkan dalam penggunaannya.
- b) Multimedia, merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video sehingga dalam pembuatan media pembelajaran harus dinamis dan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang baik.

3) Aspek Isi Pembelajaran

Dari aspek isi pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu: ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan instruksional yang berisikan prinsip pemahaman aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.

4) Aspek Pembelajaran

Dari aspek pembelajaran meliputi beberapa kriteria yaitu.

- a) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- b) Memberikan kesempatan belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran di atas, maka dalam pemilihan media guru harus memperhatikan kualitas isi materi, kualitas tampilan, kemudahan penggunaan atau pemrograman, dan manfaat penggunaannya.

Disamping itu, berdasarkan pendapat di atas, maka ketentuan aspek penilaian media pembelajaran digunakan sebagai acuan instrumen penelitian yaitu aspek tampilan dan pemrograman digunakan untuk ahli media, aspek isi pembelajaran, dan aspek pembelajaran digunakan untuk ahli materi, serta penggabungan dari keempat aspek tersebut akan digunakan untuk uji coba kepada peserta didik. Penilaian aspek dan kriteria media pembelajaran juga menyesuaikan pemilihan media yang akan digunakan guru dalam mendukung proses pembelajaran.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Penentuan jenis media yang akan digunakan untuk pembelajaran perlu dilakukan sesuai materi dan karakteristik siswa. Sadiman, A. S, dkk (2011:85) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Menurut Sanaky (2011:6) pertimbangan dalam pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pengajaran, bahan pelajaran, metode mengajar, tersedia alat bahan yang dibutuhkan, kepribadian pendidik, minat dan kemampuan pembelajaran, dan situasi pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan menurut Daryanto

(2015:6) pemilihan jenis media berdasarkan pada karakteristik dan kemampuan masing-masing media agar dapat digunakan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yaitu dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kondisi siswa, karakteristik media, strategi pembelajaran, ketersediaan waktu dan biaya, serta fungsi media tersebut dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien apabila pemilihan media pembelajaran tepat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai kondisi pembelajaran di kelas X TB SMK Negeri 1 Saptosari pada mata pelajaran Dasar Desain, maka guru memilih media pembelajaran berbasis komputer sebagai media yang paling tepat.

2. Media Pembelajaran Berdasar Kurikulum 2013

Menurut Majid, A dan Rochman, C (2014: 2) Orientasi pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 adalah untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), ketrampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa). Hal tersebut dilandasi oleh adanya kesadaran bahwa perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan abad 21 telah terjadi pergeseran ciri khas dengan abad sebelumnya, yaitu merupakan abad informasi, komputasi, otomasi, dan komunikasi.

Salah satu prinsip pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan perubahan paradigma pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk

meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Majid, A dan Rochman, C, 2014: 3).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang efektif dan sesuai dengan kurikulum 2013 adalah penggunaan media berbasis informasi dan komunikasi yaitu berbasis komputer melalui multimedia interaktif. Menurut Wati, E. R (2016: 130-132) multimedia interaktif berbasis komputer memiliki karakteristik yaitu merupakan gabungan dari berbagai media, interaktif (memiliki kemampuan mengakomodasi respon pengguna), bersifat mandiri (dapat digunakan tanpa bimbingan orang lain), mengembangkan kompetensi alternatif media pembelajaran, dan relevan dengan tujuan kurikulum. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik dan pola pemikiran kurikulum 2013.

Berdasarkan Permendikbud No. 70 Tahun 2013 mengenai Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK bahwa pada bagian Penyempurnaan Pola Pikir, pola pembelajaran alat tunggal disempurnakan menjadi pembelajaran multimedia dan pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-media lainnya). Menurut Mulyasa, H. E (2013:179) di dalam rumusan Kompetensi Inti – 4 Kurikulum 2013 kelas X Pendidikan SMK, pada uraiannya peserta didik diharapkan dapat: mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan spesifik dibawah pengawasan langsung.

Berdasarkan teori-teori diatas, maka multimedia interaktif berbasis komputer sangat penting dan efektif untuk proses pembelajaran di SMK sesuai

dengan kurikulum 2013, karena memiliki karakteristik yang sejalan dengan ketentuan dan pola pemikiran kurikulum 2013 yang berlaku saat ini.

3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

a) Pengertian Komputer

Istilah Komputer diambil bahasa latin *computare* yang berarti menghitung (*compute*). Definisi komputer disampaikan oleh Hamacher yang dikutip oleh wahono (2003) (dalam Rusman, 2012:127), 'Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan dimemorinya, dan menghasilkan *output* berupa informasi. Sedangkan menurut Sanaky, H (2013: 206) Teknologi komputer merupakan sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sehingga menghasilkan pencapaian pembelajaran secara optimal. Bentuk stimulus tersebut berupa realitas, gambar bergerak, gambar diam, dan tulisan maupun suara yang direkam.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, komputer merupakan salah satu teknologi elektronik yang dapat menyimpan informasi digital, memproses dan membuat program, serta dapat menampilkan informasi yang dibutuhkan melalui gambar diam, gambar bergerak, tulisan, maupun suara untuk digunakan sebagai media alat bantu manusia, salah satunya yakni media pembelajaran.

b) Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran

Menurut Sanaky, H (2013: 207) Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada

pembelajar. Selain itu harus mampu merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari dan dapat memberikan rangsangan belajar baru bagi pembelajar. Sedangkan menurut Arsyad, A (2006: 31) Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-processor*. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang lainnya adalah karena materi atau informasinya tersimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

Pendapat lain menurut Rusman (2012: 178) Pemanfaatan Teknologi komputer dalam pembelajaran salah satunya dengan mempermudah dan memperjelas materi yang begitu beragam dan memberi contoh yang konkrit, dalam arti lain komputer dapat didayagunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual (*individual learning*) dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajarnya sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kedua pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran memberi peran sebagai fasilitas untuk guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis komputer memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual (*individual learning*) dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga siswa akan mengalami proses yang

jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan rumusan Kompetensi Inti – 4 Kurikulum 2013 kelas X Pendidikan SMK, pada uraiannya peserta didik diharapkan dapat: mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan spesifik dibawah pengawasan langsung.

4. Multimedia Interaktif Berbasis Komputer

a. Pengertian Multimedia

Pada bidang pendidikan, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu peserta didik agar lebih mudah mempelajari suatu materi pelajaran. Ada berbagai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu multimedia. Menurut Menurut Yuono Indro (2006) (dalam Mustholiq. I, dkk, 2007) multimedia berasal dari “multi” yang berarti lebih dari satu dan media yang berarti sarana komunikasi, sehingga multimedia diartikan sebagai sarana komunikasi yang banyak menggunakan banyak media, mencakup suara, gambar, animasi, video digital dan teks. Contohnya suatu multimedia *Adobe Flash* dan modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Daryanto (2011: 53) menjelaskan bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Sedangkan menurut Rusman (2012:150) multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyimpan informasi dalam bentuk teks, audio, grafis, animasi, dan video.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media yang menyajikan teks, gambar, video, dan suara melalui teknologi informasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi yang bersifat linear dan interaktif.

b. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto (2011: 53), multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Menurut Pujiriyanto (2012: 160) media interaktif merupakan sistem penyajian bahan pembelajaran yang berupa visual, suara, dan video dan ditampilkan dengan kontrol melalui komputer.

Pendapat lain menurut Suyitno (2016:2) multimedia pembelajaran interaktif yang berwujud text, visual dapat membantu peserta didik mendapat pengetahuan ;lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam. Media pembelajaran interaktif yang bersifat dinamis sangat mendukung jika digunakan dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran interaktif mampu menjelaskan materi yang mempunyai daya abstraksi yang tinggi dan rumit. Media interaktif dapat dikemas sedemikian rupa sehingga dapat membuat peserta didik mau mempelajari sendiri materi yang disediakan dalam media tersebut.

Menurut Susilana, R. & Riyana, Cepi (2008: 22-23) karakteristik terpenting dalam media interaktif adalah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan objek atau media saja namun juga memperhatikan tiga hal interaksi yaitu 1)

interaksi peserta didik dengan sebuah program seperti mengisi blanko atau menulis namanya dalam program, 2) peserta didik berinteraksi dengan mesin atau komputer atau simulator, 3) pengaturan interaksi antara peserta didik dengan yang tidak terprogram seperti permainan pendidikan, simulai, dan mengisi kuis.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dapat berinteraksi merangsang dan menanggapi (hubungan timbal balik) antara pengguna (*user*) dengan multimedia tersebut. Contoh penerapan multimedia interaktif pada media yakni adanya fleksibilitas pemilihan menu media, *option* “anda yakin ingin keluar atau tidak” pada tombol keluar media dan pada menu evaluasi yang dapat memberi respon nilai yang didapat pengguna setelah mengerjakan soal. Penerapan tersebut masuk dalam multimedia interaktif karena terdapat interaksi dan saling merespon timbal balik antara pengguna (*user*) dengan multimedia tersebut. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang dialami siswa dalam pembelajaran mandiri.

c. Komponen dan Manfaat Multimedia Interaktif berbasis Komputer

Daryanto (2011: 54) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran dengan multimedia interaktif yang sesuai akan memberi manfaat yang besar bagi guru maupun peserta didik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat

ditingkatkan. Sejalan dengan pendapat ahli lain, menurut Pujiriyanto (2012: 161) media interaktif menyajikan multisensori karena bersifat multimedia, ada partisipasi siswa, cocok untuk pembelajaran individual (ada pencabangan, pengayaan, dan remedial), fleksibelitas memilih menu, dan bisa dipergunakan untuk simulasi.

Menurut Rusman, dkk (2012: 151) terdapat komponen empat komponen penting dalam multimedia:

- 1) Adanya komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan pengguna.
- 2) Adanya link yang menghubungkan pengguna dengan informasi
- 3) Adanya alat navigasi yang memandu pengguna, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
- 4) Multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide pengguna.

Selain itu, sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajarannya. Karakteristik multimedia interaktif itu sendiri secara umum sebagai berikut: (Daryanto, 2011: 56)

- 1) Teks Penggunaan

Teks dalam media pembelajaran harus mempertimbangkan huruf, jenis huruf, besar kecil huruf, warna, spasi, judul teks, *outline*, *heading*, *sequencing*, *list*, penomoran, panjang paragraf, panjang kalimat, dan panjang kata.

2) Animasi (*animation*)

Animasi merupakan perubahan gambar satu ke gambar berikutnya sehingga dapat membentuk suatu gerakan tertentu. Animasi menunjukkan sebuah seni dari gambar grafik yang menirukan gerakan (Mustholiq. I, dkk, 2007: 10).

3) Audio atau musik

Proses belajar memerlukan kondisi fisik, mental, dan emosional yang mendukung *information-intake* (memasukkan informasi kedalam otak). Kondisi optimal untuk memasukkan informasi ke dalam otak adalah saat seseorang berada dalam kondisi alfa. Kondisi alfa dapat diperoleh dengan teknik relaksasi, meditasi, pernapasan, visualisasi, dan mendengarkan musik

4) Gambar

Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Kelebihan dari penggunaan media gambar bersifat konkret, yakni dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dan dapat memperjelas suatu masalah.

Menurut Mustholiq. I, dkk, (2007: 9) Sebuah format gambar dalam dipresentasikan kedalam dua tipe yaitu *bitmap* dan *vector*. Umumnya dalam pembuatan multimedia digunakan tipe *bitmap* dalam penyajian gambarnya, karena dalam konsep multimedia penyajian gambar dibuat menarik dan memiliki banyak pilihan warna.

5) Video

Menurut Mustholiq. I, dkk, (2007: 10) video merupakan elemen yang diperlukan sebagai kelengkapan dalam pembuatan aplikasi multimedia. Video

adalah alat yang bagus untuk belajar dan pembelajaran karena dapat menunjukkan tingkah laku manusia, terutama untuk belajar bahasa.

6) Evaluasi

Salah satu ciri multimedia interaktif yang paling jelas adalah adanya Evaluasi. Menu evaluasi biasanya terdapat halaman input nama pengguna, kemudian halaman pengerjaan soal-soal evaluasi, dan hasil skor pengguna setelah mengerjakan soal. Disini terdapat hubungan tumbal balik antara pengguna dengan media.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, multimedia interaktif berbasis komputer bermanfaat sebagai media guru dalam pembelajaran terutama pembelajaran individual sehingga siswa lebih mandiri dan aktif yang sejalan dengan kompetensi kurikulum 2013, karena multimedia interaktif terdapat beberapa komponen lengkap seperti audio, video, teks, fleksibilitas menu dari navigasi, evaluasi interaktif, dan animasi. Salah satu aplikasi yang dipakai dalam pembuatan multimedia interaktif adalah *Adobe Flash Professional CS6*.

5. *Adobe Flash Professional CS6*

a. Pengertian *Adobe Flash Professional CS6*

Menurut Pranowo, G (2011: 1), *Adobe Flash* merupakan salah satu *Software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena kendalanya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *Flash* dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, *Flash* dapat diaplikasikan

untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, *banner* iklan, *website*, *game*, dan presentasi.

Sedangkan menurut Madcoms (2012: 1) *Adobe Flash* merupakan program untuk membuat animasi seperti, animasi kartun, *web*, *movie*, presentasi, *company profile*, *e-card* dan *game*. Menurut Hidayatullah, P, & Amarullah, A, dkk (2011:18) “...selain memiliki kemampuan untuk menggambar, flash juga bisa sekaligus menganimasikannya yakni seperti cd interaktif, profil perusahaan, dan game...”

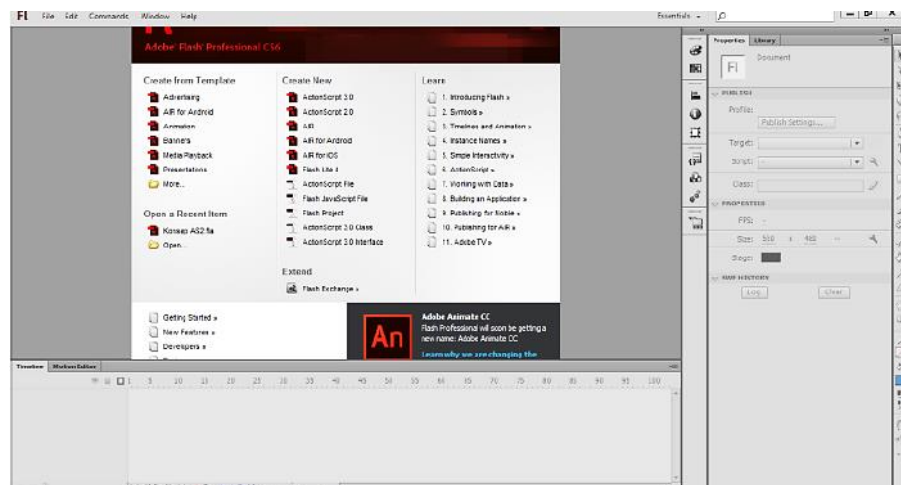
Menurut Macdoms (2012: 35). Program *Adobe Flash Pro CS6* terdapat fasilitas tombol untuk menggambar objek yang nantinya dapat digerakkan atau dianimasikan. Kemudahannya membuat program ini menjadi program animasi 2 D yang semakin digemari oleh para animator. Bahkan bagi pemula akan merasakan kemudahan dalam menggambar objek seni yang diinginkan. Menurut Sutopo, A. H (2003: 60) *Adobe Flash Professional CS6* sebagai *software* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpullkan bahwa *Adobe Flash Professional* adalah *software* grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan *software* grafis pendukung seperti *Illustrator* atau *Photoshop*. Kelebihan *Adobe Flash Professional CS6* dibanding dengan *Adobe Flash* lainnya adalah karena dilengkapi dengan beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh *Adobe Flash* versi sebelumnya, seperti *bone tool* yang berfungsi untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek, *3D Rotation tool* yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan

sumbu X, Y, dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian.

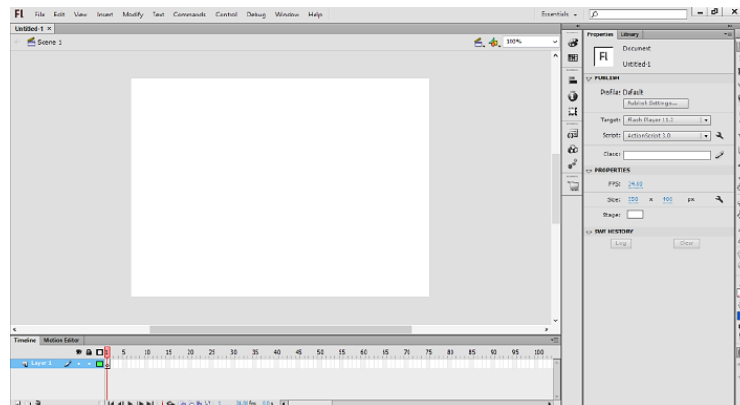
b. Tampilan Software Adobe Flash Professional CS6

Adapun *template* dan tampilan awal *Adobe Flash Professional CS6* dapat dilihat pada gambar satu berikut.



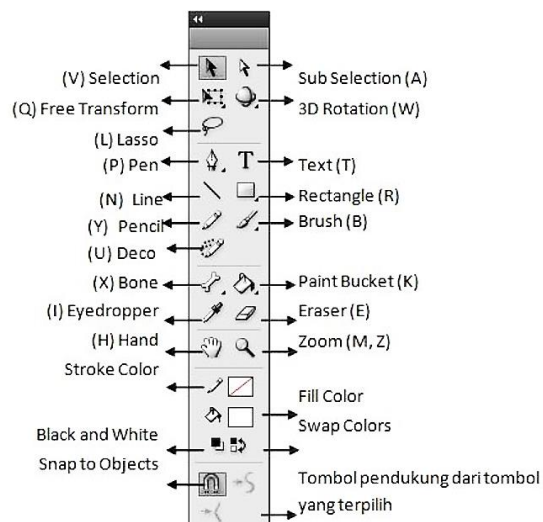
Gambar 1. Tampilan Awal *Adobe Flash Professional CS6*
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

Pada tampilan awal *Adobe Flash Professional CS6* terdapat beberapa pilihan komponen yaitu (1) *create from template* berguna untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program *Adobe Flash Professional CS6*, (2) *open a recent item* berguna untuk membuka kembali file yang pernah disimpan atau pernah dibuka sebelumnya, (3) *create new* berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan *script* yang tersedia, (4) *icon learn* berguna untuk mempelajari suatu perintah. Sutopo, A. H (2003: 21) Adapun Lembar Kerja *Adobe Flash Professional CS6* dapat dilihat pada gambar dua berikut.



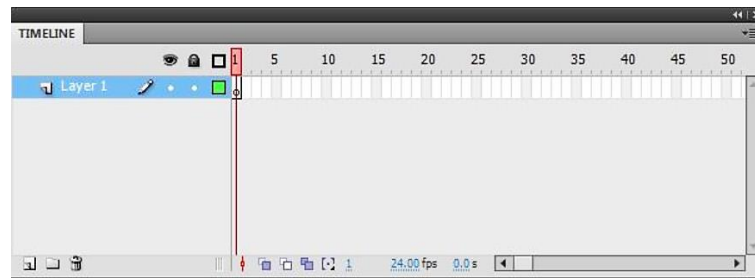
Gambar 2. Lembar Kerja *Adobe Flash Professional CS6*
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

Komponen yang terdapat pada lembar kerja *Adobe Flash Professional CS6* yaitu *toolbox*, *timeline*, *stage*, dan *panel properties and library*. Adapun Tampilan *Toolbox* dilihat pada gambar tiga berikut.



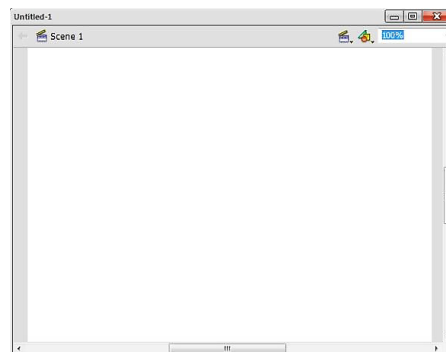
Gambar 3. *Toolbox* pada *Adobe Flash Professional CS6*
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

Toolbox adalah sebuah panel yang menampung tombol–tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, *pen*, pensil, teks, dan lain–lain. A (2011: 11) Adapun *Timeline* pada *Adobe Flash Professional CS6* dapat dilihat pada gambar empat berikut.



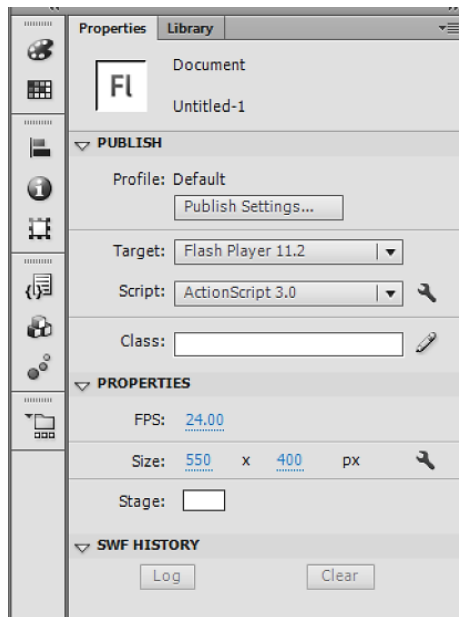
Gambar 4. *Timeline* pada *Adobe Flash Professional CS6*
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. *Timeline* terdiri dari beberapa layer. *Layer* digunakan untuk menempelkan satu atau beberapa objek dalam *stage* agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap *layer* terdiri dari *frame-frame* yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang *frame* dalam *layer*, maka semakin lama animasi akan berjalan. Adapun *Stage* pada *Adobe Flash Professional CS6* dapat dilihat pada gambar lima berikut.



Gambar 5. *Stage* pada *Adobe Flash Professional CS6*
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

Stage disebut juga layar atau panggung. *Stage* digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. (Madcoms, 2012: 14) Dalam stage kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna, dan lain-lain. Adapun *Panel Properties* pada *Adobe Flash Professional CS6* dapat dilihat pada gambar enam berikut.



Gambar 6. *Panel Properties* pada *Adobe Flash Professional CS6*
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

Panel properties berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut (Madcoms, 2012: 15) .

Berdasarkan pendapat diatas, terdapat beberapa fitur dala *software Adobe Flash CS6* yaitu seperti *toolbox*, *keyframe*, *actions script*, *movie clips*, *scene*, *time line*, *masking*, *stage*, dan *panel properties*. Masing-masing fitur digunakan untuk menjalankan program *flash*, membuat pergerakan tampilan media, dan menjalankan perintah kode pemrograman media.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Adobe Flash Professional CS6*

Adapun keunggulan dari program *software Adobe Flash* menurut Jibril, A (2011: 3-4) adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat tombol lebih dinamis dengan memaksimalkan *action script 6.0*.

- 2) Dapat membuat objek tiga dimensi seperti logo tiga dimensi.
- 3) Beberapa tool grafis yang terdapat pada *software* grafis *Adobe* diadaptasi dan dimaksimalkan di *software Adobe Flash*.
- 4) Tampilan *interface* yang lebih simpel dan cukup mudah dicerna.
- 5) Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 6) Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum di penggunaan *software* lain, seperti *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov* dan lain sebagainya

Selain itu, terdapat beberapa kelebihan *Adobe Flash* menurut Sutopo, A. H (2003: 60) yakni sebagai berikut.

- 1) Pengguna dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan adegan animasi yang dikehendaki.
- 2) *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dari file-file audio sehingga presentasi dengan *Flash* dapat lebih hidup.
- 3) *Flash* mampu membuat file (**.exe*) sehingga dapat dijalankan pada *PC* manapun tanpa harus menginstall terlebih dahulu program *flash*.
- 4) *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun *PC* yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut. Sehingga presentasi akan berjalan walaupun menggunakan komputer manapun.
- 5) Pengoperasian *Adobe Flash* yang sangat mudah sehingga tidak menyulitkan ketika proses belajar mengajar.

- 6) *Adobe Flash Professional CS6* menghasilkan file yang berukuran kecil, mampu menghasilkan file bertipe (ekstensi) *FLA* yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversi menjadi file bertipe *swf, html, jpg, png, exe, mov*

Sedangkan kekurangan dari *Adobe Flash* adalah terdapat pemrograman yaitu *action scripts*, dimana tidak semua orang dapat membuat media tersebut. Pembuatan media ini juga memerlukan waktu yang cukup lama dari segi desain dan biaya yang cukup mahal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan dari *software Adobe Flash* yaitu sangat cocok sebagai media pembelajaran yang dapat membuat tombol sebagai navigasi, dapat memunculkan efek animasi, dan dapat dikonversikan serta dipublikasikan ke dalam beberapa tipe *software* yang umum digunakan, misalnya *swf; html; gif; jpg; png; exe; mov*.

d. Media Pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6*

Menurut Kopecky. K (2009), multimedia yang menggunakan *software* berbasis *Adobe Flash* biasa digunakan untuk pembelajaran karena lebih efektif dan maju dalam perkembangan teknologi informasi. Media Pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* ini termasuk dalam kategori multimedia. Karena didalamnya terdapat kumpulan beberapa media seperti audio, animasi, video, dan teks yang tergabung dalam satu *folder* dan tampilan.

Pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain ini memiliki keunggulan yakni tombol navigasi berupa *flat-icon 2D*, gambar desain *corel draw*, gambar desain manual dengan teknik warna kering, video, audio, soal evaluasi interaktif, dan tipe ukuran *softwarena*.

Menurut Seels & Glasgow (dalam Azhar, A, 2002:36) (dalam Sukoco, dkk, 2014) Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif sehingga menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Menurut Sukoco, dkk (2014) multimedia pembelajaran interaktif merupakan penyusunan dan produksi multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang interaktif berbasis *Adobe Flash*. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Bentuk produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ini di kemas dalam CD multimedia interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pengampu dan 20 peserta didik, materi pembelajaran di SMK Negeri 1 Saptosari yang sangat perlu digunakan untuk dikembangkan adalah materi Prinsip Desain pada mata pelajaran Dasar Desain.

6. Materi Prinsip Desain

Hasil observasi yang dilakukan Peneliti, menunjukkan bahwa di kelas X SMK Negeri 1 Saptosari diajarkan mata pelajaran Dasar Desain dengan materi Prinsip Desain yang sudah sesuai dengan silabus Kurikulum 2013. Materi Prinsip Desain adalah salah satu materi dari mata pelajaran Dasar Desain di Kelas X Jurusan Tata Busana yang mengharuskan peserta didik menguasai pengertian,

macam-macam, dan penerapan Prinsip Desain. Sebagaimana yang tercantum dalam Silabus Kelas X SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul, Kompetensi Dasar pada materi Prinsip desain ini adalah mendeskripsikan Prinsip Desain. Indikator Pencapaian Kompetensi meliputi menjelaskan Prinsip desain, menyebutkan Prinsip Desain, menjelaskan macam Prinsip Desain, mengidentifikasi Prinsip Desain, dan menganalisis gambar Prinsip Desain.

Sebelum masuk materi yang dibahas pada media, berikut merupakan pengantar pengertian desain secara umum dan khusus. Secara umum desain adalah perencanaan yang dapat dituangkan melalui gambar atau langsung kepada bentuk benda sebagai sasarannya, atau dapat pula disimpulkan bahwa desain adalah sesuatu rancangan yang terdiri dari beberapa prinsip untuk mewujudkan suatu hasil yang nyata (Sumaryati, C & Winarti, 2013: 19). Ada pula pengertian desain secara arti khusus ini berkaitan dengan kegunaan atau fungsi benda. Desain rancangan harus digambar dengan jelas baik dari segi bentuknya, ukuran konstruksi, dan bahan yang digunakan. Agar orang yang akan membuat benda atau busana dapat membaca desain secara detail pula.

Menurut Bestari, A. G (2011: 4) Desain berasal dari bahasa inggris *design* yang berarti “ gambar desain, rencana, atau reka rupa”. Desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Pendapat lain menurut Chodiyah, Mamdy, W. A (1982: 1) desain adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur yang tersusun berdasarkan asas Prinsip Desain.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpullkan bahwa, desain busana merupakan rancangan model atau gambar busana yang di dalamnya terdapat perpaduan dari Prinsip Desain yang dapat dipahami oleh orang lain untuk diwujudkan dalam bentuk busana atau pakaian.

Berdasarkan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), cakupan materi terdiri dari pengertian Prinsip Desain, macam Prinsip Desain, identifikasi Prinsip Desain, dan analisis gambar Prinsip Desain. Pada media juga terdapat video penunjang sebagai contoh penerapan Prinsip Desain pada busana serta soal evaluasi yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda.

a. Kompetensi Prinsip Desain

1) Pengertian Kompetensi

Menurut Finch dan Crunkilton (dalam Widiastuti 2007:236) kompetensi sebagai penguasaan terhadap suatu tugas, ketrampilan, sikap dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan. Menurut Harahap (2015, dari <http://www.kompasiana.com/harahap/kompetensi-inti-dan-kompetensi-dasar-dalam-kurikulum-2013> diakses tanggal 1 November 2017). Kompetensi adalah seperangkat kemampuan yang menyangkut sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mempelajari suatu muatan pembelajaran (kompetensi dasar).

Kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif. Afektif dan psikomotor dengan sebaik-baiknya. (Aguspriatna, diakses dari <http://www.scribd.com/document/2222245895/>

pengertian-standar-kompetensi-dan-kompetensi-dasar//download pada tanggal 1 November 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, pengertian kompetensi adalah seperangkat kemampuan dan keterampilan yang dikuasai oleh peserta didik setelah belajar melalui pembelajaran.

2) Kompetensi pada materi Prinsip Desain

Manurut Mulyasa (2013: 174) kompetensi inti adalah pengikat antar kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam mata pelajaran. Sedangkan mata pelajaran adalah kumpulan kompetensi dasar yang harus dipahami peserta didik melalui proses pembelajaran yang tepat melalui kompetensi inti.

Menurut Taksonomi Bloom sebagaimana dikutip Haryati, M (2012) kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hierarkis yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesi, dan evaluasi. Penelitian pengembangan media ini terbatas pada pembuatan media yang layak yang sesuai dengan kemampuan kognitif saja.

Berdasarkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran pada administrasi pembelajaran Dasar Desain paket keahlian Tata Busana di SMK Negeri 1 Saptosari, indikator kompetensi yang diharapkan yaitu:

- a) Menjelaskan pengertian prinsip desain.
- b) Menyebutkan macam prinsip desain.
- c) Menjelaskan macam prinsip desain.
- d) Mengidentifikasi prinsip desain.
- e) Menganalisis gambar prinsip desain.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi inti merupakan pengikat antar kompetensi dimana berfungsi sebagai pengorganisasi kompetensi dasar yang menggambarkan kualitas pencapaian hardskill dan softskill. kompetensi dasar berisi pengetahuan, sikap dan keterampilan sesuai dengan materi dalam mata pelajaran. Pada penelitian ini kompetensi dasar dibatasi pada mendeskripsikan prinsip desain dimana cakupan kompetensinya adalah kognitif (pengetahuan).

b. Pengertian Prinsip Desain

Menurut Nofida, E(2016: 18), Prinsip atau asas desain adalah tata cara untuk menyusun suatu desain dan harus dipenuhi. Prinsip desain dibedakan menjadi lima, yaitu keselarasan, keseimbangan, perbandingan, irama, dan pusat perhatian. Sedangkan menurut Sumaryati (2013: 78), Prinsip Desain adalah suatu cara bagaimana menyusun unsur-unsur yang terhadap dalam suatu gambar. Dalam menggambar kita harus selalu memperhitungkan bagaimana susunan garis-garis, bidang-bidang, warna yang satu dengan lainnya menjadi satu kesatuan membentuk gambar yang menarik. Pendapat lain menurut Widarwati, S, dkk (2000: 15) Prinsip Desain merupakan suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang mencari efek tertentu.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpullkan bahwa, prinsip desain merupakan pedoman, teknik atau cara, dan metode, bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

c. Macam Prinsip Desain

1) Prinsip Keserasian

Menurut Sumaryati (2013: 94), Keserasian (Harmoni) mempunyai arti: semua elemen dari sebuah desain bekerja sama menghasilkan efek visual yang sukses. *Unity* atau keserasian adalah kesatuan diantara macam unsur desain, yang walaupun berbeda, tetapi membuat bagian-bagian itu bersatu. Sedangkan menurut Widarwati, S dkk (2000: 15) Keserasian merupakan kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu. Pendapat lain menurut Bestari, A. G (2011: 17) Keserasian (harmoni) dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang satu dengan benda yang lain yang dipadukan. Keserasian memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, prinsip harmoni merupakan aspek dalam pemilihan dan susunan objek maupun ide-ide yang tersusun menjadi satu kesatuan desain yang baik dan menarik.

Menurut Chodiyah dan Mamdy, W. A (1982: 26-27) Ada tiga macam keserasian yakni sebagai berikut:

- a) Keserasian dalam warna: Keserasian warna analogus. Menurut Widjiningsih (1982:35) kombinasi warna analogus adalah kombinasi warna yang berdekatan dilingkaran warna, seperti hijau dan biru kehijauan; dan Keserasian warna komplementer (kombinasi warna yang bertentangan dalam lingkaran warna, seperti kuning dan ungu).

- b) Keserasian dalam bentuk: Keserasian dalam unsur bentuk bagian busana, seperti bentuk saku, hiasan kerung leher, dan manset lengan.
- c) Keserasian dalam tekstur: Keserasian dalam unsur tekstur busana, seperti bahan tembus terang dengan bahan timbul yang tipis dan tembus terang.

Adapun contoh prinsip keserasian pada busana dapat dilihat pada gambar tujuh sebagai berikut.



Gambar 7. Contoh Desain Keserasian Warna, Bentuk, dan Tekstur
(Sumber Gambar: Desain Pribadi)

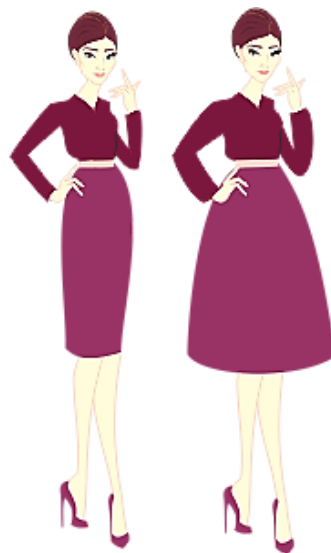
2) Prinsip Proporsi

Menurut Nofida, E (2016: 19), *Proportion* (proporsi) adalah hubungan perbandingan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bagian. Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan sesuatu menjadi lebih besar dan lebih kecil serta memberi kesan adanya hubungan antara satu dengan yang lainnya atau antara busana dan pemakai busana. Menurut Bestari, A. G (2011: 17) Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Untuk mendapatkan

suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan ukuran objek satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional. Sedangkan menurut Widarwati, S dkk (2000: 17) Perbandingan (proporsi) digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpullkan bahwa, prinsip proporsi merupakan suatu prinsip perbandingan yang digunakan untuk memberi kesan sesuatu kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil.

Proporsi dapat diterapkan pada garis, bidang dua dimensi dan bidang tiga dimensi. Pokok penggunaan proporsi adalah variasi secukupnya dan tidak berlebihan. Adapun contoh prinsip proporsi pada busana dapat dilihat pada gambar delapan sebagai berikut.



Gambar 8. Contoh Desain Proporsi (Perbandingan) pada Busana
(Sumber Gambar: Desain Pribadi)

3) Prinsip Keseimbangan

Menurut Nofida, E (2016:19), *Balance* (keseimbangan) adalah menyamakan beratnya visual atau ruang busana. Menurut Hasanah, U (2009: 91) keseimbangan merupakan prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil.

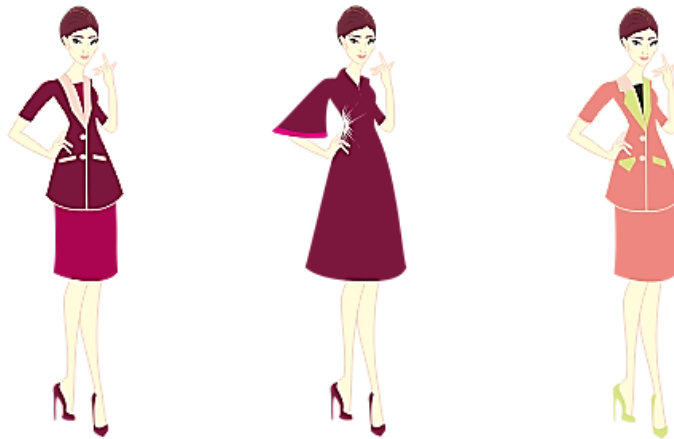
Pendapat lain menurut Widarwati, S dkk (2000: 17) asas keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan pengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpullkan bahwa, prinsip keseimbangan merupakan penyamaan antar bagian sisi satu dengan sisi yang lainnya dalam busana.

Menurut Widjiningsih (1982: 15-16) ada tiga macam keseimbangan, formal (*symmetrical*/simetris), informal (*asymmetrical*/ asimetris), dan *obvious*.

- a) Keseimbangan Simetris (Formal) yaitu kedua objek dari tengah pusat sama baik dari segi unsur warna, bentuk, tekstur maupun dari segi jumlah dan ukuran.
- b) Keseimbangan Asimetris (Informal) yaitu beberapa objek yang tidak serupa atau tidak mempunyai jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari tengah pusat.
- c) Keseimbangan *Obvious* yaitu jika objek bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Adapun contoh prinsip keseimbangan pada busana dapat dilihat pada gambar sembilan sebagai berikut.



Gambar 9. Contoh Desain Keseimbangan Simetris, Asimetris, dan Obvious
(Sumber Gambar : Desain Pribadi)

4) Prinsip Irama

Menurut Nofida, E (2016: 19), *Rhythm* (irama) adalah pengulangan penggunaan garis atau bentuk-bentuk untuk menghasilkan suatu desain. Sedangkan menurut Widarwati, S dkk (2000: 17) Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain.

Pendapat lain menurut Hasanah, U (2009: 92) Irama dalam desain dapat diartikan sebagai suatu pergerakan. Pergerakan yang berirama ini dapat dicapai dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan sehingga tidak membosankan.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, prinsip irama merupakan efek visual yang menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga dapat membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian

yang lainnya. Pada desain busana dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lainnya. Macam-macam aspek dalam irama yaitu: pengulangan, peralihan ukuran, kontras dan radiasi. Hal tersebut senada dengan pendapat

Menurut Idayanti (2015: 23) Irama dapat diciptakan melalui pengulangan bentuk secara teratur, perubahan, atau peralihan ukuran, dan melalui pancaran atau radiasi. Menurut Sumaryati, C. Dkk. (2013: 87-91) terdapat 4 macam irama yang dijelaskan sebagai berikut.

- a) Pengulangan ialah pengulangan bentuk dan garis yang didapat dari pengulangan bentuk kerah dan manset maupun garis motif busana.
- b) Peralihan ukuran ialah apabila mata bergerak di seluruh siluet/luas pakaian. misal: peralihan lebar rok, peralihan ukuran tepi lengan dan kelim bawah yang bervariasi lebarnya. renda, kancing yang membentuk jalur.
- c) Irama juga dapat terjadi justru dari kontras, misal pertentangan garis-garis horizontal dan vertikal seperti garis *princess* dan *empire*.
- d) Radiasi (pancaran) Garis-garis radiasi didapat dari kerutan dari garis lengkung, yang terdapat pada garis leher, yoke, saku, dll.

5) Prinsip Pusat Perhatian (Aksen)

Menurut Bestari, A G (2011: 18), pusat perhatian (*center of interest*) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu busana. Sedangkan menurut Widarwati, S dkk (2000:21) pusat perhatian merupakan satu bagian dari desain busana yang lebih menarik dari

bagian-bagian lainnya. Pendapat lain menurut Hasanah, U (2009: 93) Pusat perhatian merupakan bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpullkan bahwa *center of interest* (pusat perhatian) berasal dari penekanan (*emphasis*) dengan memfokuskan perhatian orang yang melihat pada suatu area yang spesifik pada busana. Adapun contoh prinsip pusat perhatian pada busana dapat dilihat pada gambar 10 sebagai berikut.



Gambar 10. Contoh Desain Prinsip Pusat Perhatian yang Berada di Pinggang
(Sumber Gambar : Desain Pribadi)

d. Penerapan Prinsip Desain

1) Penerapan Prinsip Keserasian

Sebuah busana mempunyai bagian-bagian yang berbeda, seperti kerah, lengan, saku, ikat pinggang dan hiasannya. Busana dengan kerah bulat, serasi dengan saku yang sudutnya cenderung membulat, hiasan ikat pinggang dan kancing yang berbentuk bulat pula. Hal tersebut merupakan salah satu contoh penerapan keserasian dalam bentuk.

Desain hiasan pada sebuah busana terlihat serasi jika ditempatkan sesuai garis-garis struktur yang telah dipilih. Keserasian dalam warna dapat mudah dipelajari dari teori warna dapat mudah dipelajari dari teori warna dan dari lingkaran warna.dan desain tersebut. (Sumaryati, 2013: 95). Adapun Penerapan prinsip keserasian bentuk, warna, dan tekstur pada busana dapat dilihat pada gambar 11, 12, dan 13 berikut.



Gambar 11. Penerapan Keserasian dalam Bentuk Kerah, Klep Saku pada Busana
(Sumber Gambar: <http://id.pinterest.com/suit-collar-shape/>)



Gambar 12. Penerapan Keserasian dalam Warna Analogus (kiri) dan
Komplementer (kanan)
(Sumber Gambar: <https://image.slidesharecdn.com/yellow-purple-outfit/>)



Gambar 13. Penerapan Keserasian dalam Tekstur
(Sumber Gambar: <https://image.slidesharecdn.com/chiffon-brocade/>)

2) Penerapan Prinsip Proporsi

Proporsi yang berlaku dalam pemilihan ukuran. Menurut Idayanti (2015: 22) untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara profesional.

Menurut Hasanah, U. (2009: 92) Proporsi atau perbandingan dapat memberi pengaruh terhadap penglihatan seseorang. Menurut Sumaryati, C, dkk (2013: 80) Busana yang terlalu ketat untuk yang bertubuh besar gemuk memberi efek semakin menggemukkan, begitu pula busana terlalu longgar untuk yang bertubuh kurus semakin terlihat kurus. Sehingga dalam mengambil proporsi perlu perbandingan yang seimbang menserasikan busana sesuai ukuran pemakainya. Pokok penggunaan proporsi adalah variasi secukupnya dan menyesuaikan proporsi tubuh pemakainya.

Adapun penerapan prinsip proporsi pada busana dapat dilihat pada gambar 14 berikut.



Gambar 14. Penerapan Prinsip Proporsi pada Busana
(Sumber Gambar: <https://image.slidesharecdn.com/proportion-outfit>)

Berdasarkan contoh gambar penerapan Penerapan Prinsip Proporsi pada Busana diatas, pada bagian pinggang tubuh kurus yang memakai pakaian pas badan dengan garis yoke dan rok lebar memberi efek menggemukkan (gambar kiri). Sedangkan pemakaian busana longgar dengan garis leher v memberi efek semakin mengecilkan tubuh kurus (gambar kanan).

3) Penerapan Prinsip Keseimbangan

Keseimbangan simetris adalah keseimbangan, jika bagian-bagian busana seperti kerah, saku, garis hias atau hiasan lain bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat. Menurut Idayanti (2015: 23) Keseimbangan simetris ini memberikan kesan rapi, tenang, agung, dan abadi. Hal ini karena kesamaan antara unsur kanan dan kiri yang mempunyai daya tarik yang sama.

Keseimbangan asimetris terdapat unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain. Keseimbangan asimetris lebih terlihat lembut dan bervariasi, terutama sesuai untuk bahan-bahan yang lembut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Idayanti (2015: 23) keseimbangan asimetris lebih lembut dan halus, serta menghasilkan lebih banyak variasi dalam susunannya.

Penerapan keseimbangan *Obvious* dapat terlihat bila bentuk, motif, maupun warna unsur kanan dan kiri berbeda namun mempunyai daya tarik yang sama. Seperti halnya busana mantel bermotif yang mempunyai perbedaan motif dan warna pada bagian kanan dan kiri namun daya tariknya sama. Keseimbangan *obvious* menjadi pilihan busana yang tepat apabila pemakai tidak ingin mengenakan busana yang terkesan terlalu formal maupun terlalu bervariasi. Adapun penerapan prinsip keseimbangan pada busana dapat dilihat pada gambar 15 berikut.



Gambar 15. Penerapan Prinsip Keseimbangan Simetris, Asimetris, dan *Obvious* pada Busana
(Sumber Gambar: pinterest.com/minimal-outfit-symmetrys/ dan <https://image.slidesharecdn.com/obvious-outfit/>)

4) Penerapan Prinsip Irama

Penerapan prinsip Irama pada busana menyesuaikan pada perasaan gerakan dari organisasi unsur-unsur desain. Gerakannya mengalir, terpotong-potong, lembut, berulang-ulang atau beruntun (berurutan).

Penerapan irama dibedakan atas penerapan irama pengulangan bentuk dan garis, peralihan ukuran, radiasi, dan kontras. 1) Menurut Sumaryanti, C, dkk (2013: 88) penerapan pengulangan pada lipit, renda; 2) Menurut Sumaryati, C dkk (2013: 91) penerapan peralihan ukuran terdapat pada peralihan lebar rok; 3) Menurut Sumaryati, C, dkk (2013: 90) penerapan radiasi pada kerut garis leher, yoke, dan saku yang berkerut radiasi; 4) penerapan kontras pada garis *princess* dan *empire*.

Penerapan Prinsip Desain perlu memperhatikan kesesuaian unsur-unsur pembentuk irama yang akan diulang dan disusun. Baik dari segi warna, motif, maupun bentuknya. Adapun penerapan irama dapat dilihat pada gambar 16 dan 17 sebagai berikut.



Gambar 16. Penerapan Prinsip Irama Pengulangan Bentuk (kiri) dan Garis pada Busana (kanan)

(Sumber Gambar: <http://id.pinterest.com/shape-line-outfit>)



Gambar 17. Penerapan Prinsip Irama Peralihan Ukuran, Radiasi, dan Pertentangan
(Sumber Gambar: www.pinterest.com/radiation-empire-princess-skirt)

Irama pada gambar 16 memperlihatkan penerapan irama dalam pengulangan bentuk dan garis. Sedangkan pada gambar 17 penerapan irama peralihan ukuran pada rok gaun, penerapan irama radiasi atau pancaran kerutan pada gaun dibagian sisi pinggang, dan penerapan irama kontras yang terlihat pada *mini dress* yang memperlihatkan kontrasnya garis hias *princess* dan *empire*.

5) Penerapan Prinsip Titik Pusat Perhatian (Aksen)

Dalam merencanakan bagian-bagian busana yang akan dijadikan pusat perhatian, ini hendaknya ditempatkan. Pusat perhatian disamping untuk menonjolkan bagian yang menarik dari si pemakai, dapat digunakan juga untuk menutupi kekurangan atau bagian yang kurang menarik. Misalnya ikat pinggang yang menarik/menyolok memberi tekanan pada pinggang yang ramping dan menghilangkan perhatian pada panggul yang besar, hiasan pada bagian bawah rok, dapat menonjolkan bentuk kaki yang indah. (Sumaryati, 2013: 93).

Menurut Idayanti (2015: 23) beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen adalah bahan yang akan dijadikan aksen, cara menciptakan

aksen, jumlah aksen yang dibutuhkan, dan penempatan aksen. Adapun Penerapan prinsip pusat perhatian pada Busana dapat dilihat pada gambar 18 berikut.



Gambar 18. Penerapan Prinsip Pusat Perhatian (Aksen)
(Sumber Gambar: <http://id.pinterest.com/emphasis-gown/>)

Gambar 18 menunjukkan penerapan prinsip pusat perhatian (aksen) pada bagian tengah muka pinggang, sisi badan, dan yoke bahu pada busana. Penempatan aksen dibagian tertentu untuk menonjolkan tubuh bagian yang ditempatkan aksen tersebut atau sebagai pengalihan agar tubuh bagian yang tidak diberi aksen dapat tertutupi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada deskripsi teoritis saja, tetapi juga perlu mengkaji hasil penelitian yang relevan agar dapat dijadikan bahan perbandingan dan masukan walaupun penelitian tersebut tidak berasal dari bidang keahlian yang sama.

1. Penelitian dari Cristian Kusuma Dewi (2016) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Prakarya Membatik Menggunakan *Adobe Flash* untuk peserta didik Kelas VII SMP Dr. Wahidin. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Prakarya Membatik yang layak digunakan membuat baik dari segi kemudahan produk dioperasikan, kemudahan produk dipelajari isinya, kemenarikan tampilan. Kelayakan media pembelajaran prakarya membuat menggunakan *Adobe Flash* berdasarkan penilaian dari ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak dengan penilaian aspek kualitas materi 4,76, Aspek kemanfaatan 4,67, dan ahli media dengan penilaian aspek desain layar 4,07, aspek kemudahan pengoperasian 4, aspek keefektifan navigasi 4,6, aspek kemanfaatan 4,83. Uji coba kelompok kecil dengan total skor 143,2 termasuk dalam kategori layak. Uji kelompok besar berdasarkan analisis deskriptif dapat diketahui nilai dari 25 orang peserta didik menunjukkan bahwa aspek kemudahan produk dioperasikan adalah 40,4 aspek kemudahan produk dipelajari isinya adalah 53,24, aspek kemenarikan tampilan adalah 48,88 dengan skor total ketiga aspek keseluruhan 142,5 menyatakan bahwa media pembelajaran prakarya membuat berbasis *Adobe Flash* termasuk dalam kategori “layak”.
2. Penelitian dari Dianita Richma Nirmala (2015) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer berbasis *Adobe Flash Cs6* untuk peserta didik kelas XI busana di SMK Negeri 3 Magelang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran pembuatan pola blazer berbasis *Adobe Flash Cs6* dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi dari aspek

pembelajaran, aspek isi materi, dan aspek media. Kelayakan media pembelajaran pembuatan pola blazer berbasis *Adobe Flash Cs6* berdasar penilaian dari ahli materi dan media yang masing masing berjumlah 2 validator termasuk dalam klasifikasi sangat baik yang artinya sangat layak dengan penilaian 4,23 untuk aspek pembelajaran, 4,05 untuk aspek isi materi dan 4,85 untuk aspek media. Uji coba lapangan skala kecil pada 10 peserta didik memperoleh nilai 3,85 disemua aspek sehingga termasuk pada klasifikasi baik yang artinya layak uji coba lapangan skala besar pada 30 peserta didik menunjukkan bahwa pada aspek pembelajaran adalah 3,75, aspek isi materi adalah 3,75 dan aspek media adalah 3,90 termasuk klasifikasi baik yang artinya layak.

3. Penelitian yang akan dilakukan Istiana (2012) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana menggunakan *Adobe Flash cs4* untuk peserta didik Kelas X Busana SMK Negeri 3 Klaten. Penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil evaluasi dari ahli media adalah 4,29 dengan kriteria sangat baik, hasil evaluasi dari ahli materi adalah 4,00 dengan kriteria baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok kecil 3,92 dengan kriteria baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok besar adalah 4,44 dengan kriteria sangat baik. Sehingga berdasarkan uji coba kelompok besar terhadap siswa kelas X busana dengan penilaian rata-rata 4,44 dengan kriteria sangat baik maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Klaten.

Tabel 1. Kajian Penelitian yang Relevan dengan Penelitian ini

Nama	Jenis Penelitian	Prosedur Pengembangan	Software	Mata Pelajaran	Hasil
C. K Dewi (2016)	R&D	Borg & Gall	<i>Adobe Flash</i>	Membatik	Layak untuk digunakan
D.R. Nirmala (2015)	R&D	Borg & Gall	<i>Adobe Flash Cs6</i>	Membuat Pola (<i>Pattern Making</i>)	Layak untuk digunakan pembelajaran
Istiana (2012)	R&D	Lee and Owen	<i>Adobe Flash Cs4</i>	Menggambar Busana	Layak untuk digunakan

Tabel 2. Perbedaan Penelitian yang Dilakukan

Uraian Penelitian		C. K. Dewi (2016)	D. R. Nirmala (2015)	Istiana (2012)	Unaisah
Tujuan Penelitian	1. Menghasilkan Produk Pengembangan	√	√	√	√
	2. Mengetahui Kelayakan		√	√	√
	3. Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar				
Jenis Penelitian	R&D	√	√	√	√
Prosedur Penelitian	Lee and Owen			√	
	Borg and Gall	√	√		
	4D				√
Tempat penelitian	SMP	√			
	SMK		√	√	√
Metode Pengumpulan data	Observasi	√	√	√	√
	Wawancara	√	√	√	√
	Angket	√	√	√	√
Software	<i>Adobe Flash</i>	√			
	<i>Adobe Flash Cs 4</i>			√	
	<i>Adobe Flash Cs 6</i>		√		√
Teknik Analisis Data	Deskriptif Kuantitatif	√	√	√	√

Berdasarkan tabel 2 diatas, perbedaan dari penelitian penulis dengan penelitian diatas adalah dari bentuk prosedur pengembangan yang dipakai, mata pelajaran, materi ajar yang diambil, dan tempat penelitian. Pada Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan *Define, Design, dan Develop* pada mata pelajaran Dasar Desain materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul. Keunggulan dari penelitian pengembangan ini adalah menggunakan *software Adobe Flash* yang terbaru yakni CS6 yang mana memiliki keunggulan sebagai media pada materi Prinsip Desain yaitu dalam penyampaian materi sangat terstruktur, contoh gambar dan desain terlihat lebih interaktif, dapat memuat banyak video yang ditayangkan, serta tampilan yang disajikan lebih menarik secara visual.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas terbukti bahwa media pembelajaran berbasis komputer menggunakan *Adobe Flash* sangat efektif untuk media pembelajaran dan dari beberapa penelitian yang relevan tersebut, belum ada yang melakukan penelitian analisis pengembangan suatu media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* pada materi Prinsip Desain.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan wawancara dengan guru pengampu, sebagian besar hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Saptosari pada materi Prinsip Desain belum mencapai KKM. Pada proses pembelajaran berlangsung, terdapat hambatan yang terjadi. Peserta didik kurang antusias dalam mempelajari Prinsip Desain karena media yang digunakan guru berupa *power point* dan *softfile* modul tidak dapat menampilkan contoh gambar desain dan video secara lengkap dan terstruktur,

sehingga hasil pembelajaran materi Prinsip Desain belum maksimal. Selain itu, tidak memungkinkannya penggunaan media *power point* dan *softfile* modul dioperasikan secara acak dan bebas dalam menyesuaikan pemilihan halaman materi yang ingin dipelajari, mengingat cakupan materi Prinsip Desain yang banyak. Peserta didik juga cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena cenderung tidak fokus dalam membaca *softcopy* modul yang dominan berupa teks. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami tiap-tiap Indikator Kompetensi pada materi Prinsip Desain karena pada kompetensi dan materi erat kaitannya dengan gambar. Seperti pada Indikator Kompetensi yang diharapkan yakni menjelaskan Prinsip Desain, menyebutkan macam Prinsip Desain, menjelaskan macam Prinsip Desain, mengidentifikasi Prinsip Desain, dan menganalisis gambar Prinsip Desain. Sehingga tujuan kompetensi dasar belum tercapai secara maksimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, sangat penting memperhatikan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dengan baik sesuai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai serta bagaimana penyajiannya karena media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap siswa. Di SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul khususnya mata pelajaran Dasar Desain pada materi Prinsip Desain belum memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif melainkan menggunakan media *Powerpoint* dan modul dalam bentuk *softfile*. Penggunaan kedua media tersebut dikarenakan pembelajaran mata pelajaran Dasar Desain bergabung dengan mata pelajaran Simulai Digital dimana proses pembelajaran berlangsung di Lab Komputer. Media *Powerpoint* dan modul dalam bentuk *softfile*

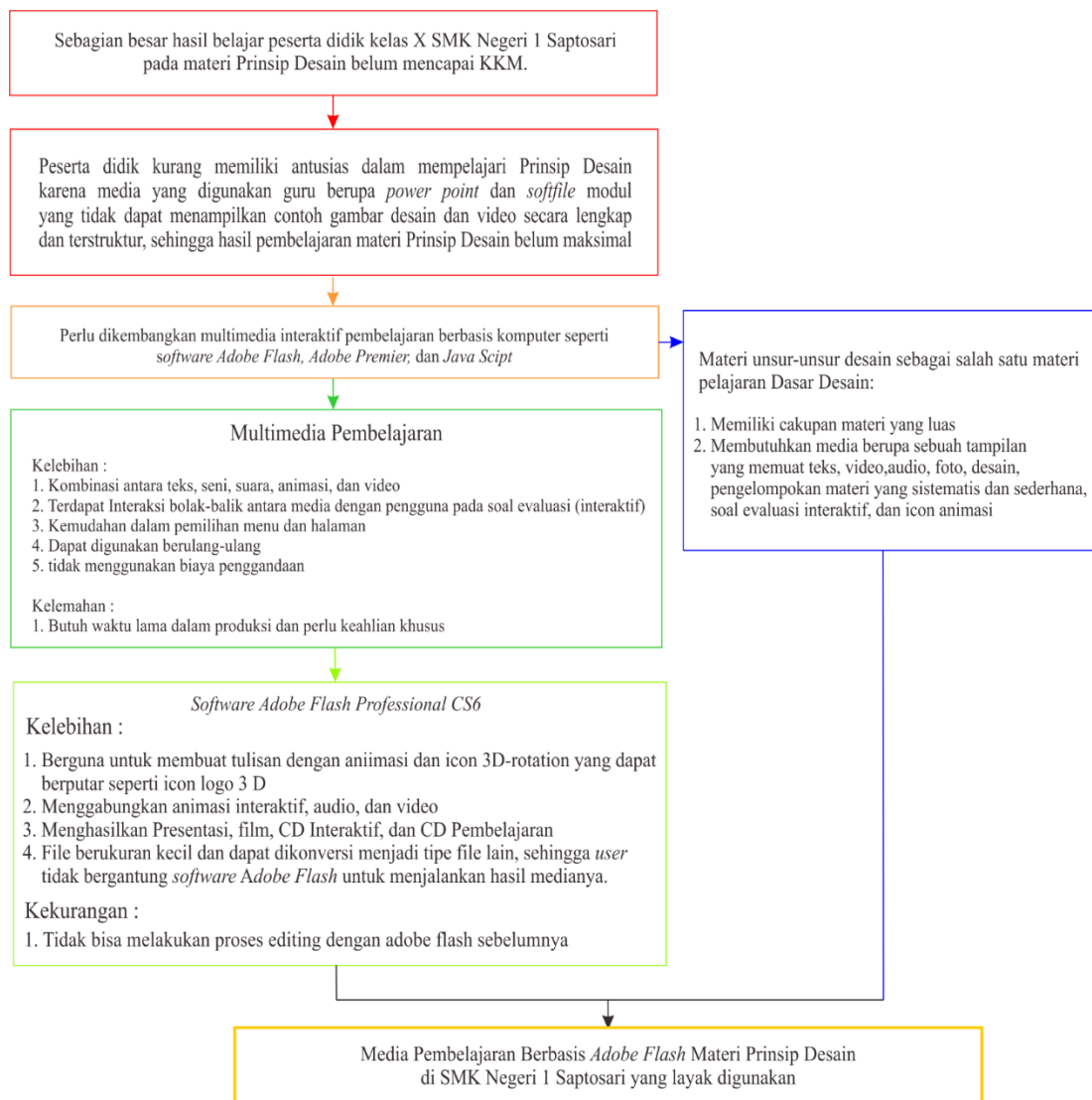
yang digunakan memiliki kekurangan yaitu tidak dapat dioperasikan secara bebas dalam memilih halaman materi yang ingin dipelajari secara cepat, kemudian tampilannya kurang efektif karena tulisan / teks yang mendominasi, sedangkan materi dan kompetensi yang diharapkan erat kaitannya dengan gambar. Selain itu kedua media merupakan media bersifat satu arah, sedangkan pada kurikulum 2013 pola pembelajaran sudah berbasis multimedia dan bersifat interaktif (dua arah). Sehingga dalam hal ini kedua media belum maksimal urgensinya sebagai media ajar untuk pembelajaran kurikulum 2013 dan materi yang kompleks seperti Prinsip Desain.

Berdasarkan kajian pustaka yang sudah dipaparkan sebelumnya diketahui bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran Dasar Desain materi Prinsip Desain karena berkaitan dengan proses pembelajaran yang menampilkan banyak percabangan teori dan contoh penerapan mendalam yang detail. Media pembelajaran pembelajaran berbasis *Adobe Flash* diasumsikan dapat memberi penjelasan yang lebih nyata dan detail dengan melihat video, contoh penerapan macam Prinsip Desain, pembagian materi secara sistematis, dan contoh evaluasi yang menampilkan skor akhir. Sehingga lebih menarik dan memudahkan peserta didik karena lebih banyak melibatkan panca indra antara lain mata dan telinga.

Berdasarkan hal tersebut, penyelesaian masalah yakni dengan membuat pengembangan media pembelajaran Prinsip Desain berbasis *Adobe Flash CS6*. Setelah media dibuat, dilakukan uji pada tahap *Expert Appraisal* yakni validasi materi dan validasi media terhadap media yang telah dibuat oleh peneliti pada

validator ahli yang ditunjuk. Setelah dilakukan uji dilanjutkan dengan revisi kemudian implementasi (pengujian ke peserta didik) ke tahap *Developmental Testing* yakni uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 19 sebagai berikut.



Gambar 19. Bagan Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumen Pribadi)

F. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana mengatasi permasalahan pada pembelajaran materi prinsip desain di SMK Negeri 1 Saptosari?
2. Bagaimana langkah membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari yang sesuai kebutuhan di SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul?
3. Bagaimana hasil Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari ditinjau dari ahli media?
4. Bagaimana hasil Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari ditinjau dari ahli materi?
5. Bagaimana hasil Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari oleh peserta didik?
6. Bagaimana bagaimana pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari ?

BAB III

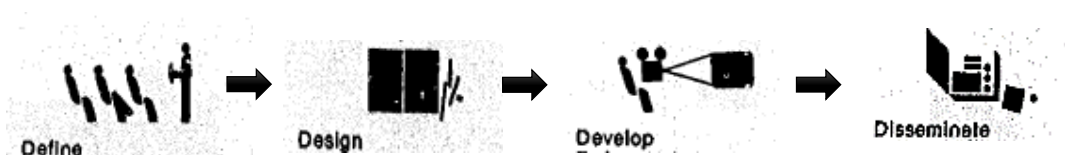
METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh hasil penelitian yang ilmiah, tentu saja dibutuhkan metode penelitian yang dapat menjelaskan secara jelas mengenai fakta-fakta yang sesungguhnya terjadi di lapangan. Maka penulis menggunakan metode dan jenis penelitian sebagai berikut:

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian riset dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. *Research & Development* (R&D) merupakan tahapan yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dengan tahapan kegiatan yang terstruktur dan benar sehingga menghasilkan produk yang bagus sesuai dengan kebutuhan pengguna. Model *R&D* memiliki tujuan yang sama yaitu menghasilkan sebuah produk yang teruji secara empiris. Proses pembuatan dan pengembangan produk memerlukan tahapan kegiatan yang terdokumentasi dan terstruktur pada semua tahapan pengembangan.

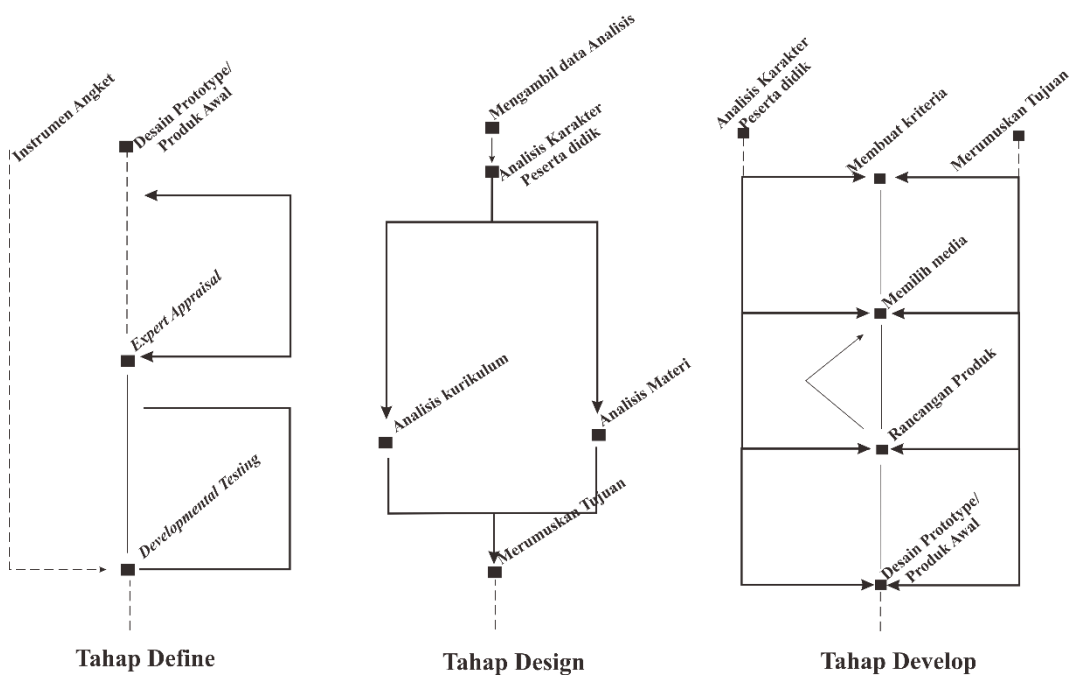
Salah satu prosedur pengembangan R&D yaitu 4D. Model 4D terdiri dari *define, design, develop, disseminate*. Berikut merupakan gambar alur prosedur pengembangan 4D menurut Thiagarajan pada gambar 20.



Gambar 20. Bagan Tahap Model Pengembangan 4 D

Sumber: Thiagarajan, dkk (1974: 5)

Pada penelitian ini, menggunakan prosedur penelitian 4D yang dibatasi dari tahap *define*, *design*, sampai pada tahap *develop* saja karena untuk menyelesaikan hingga tahap *disseminate* memerlukan waktu dan biaya lebih. Berikut merupakan tahap prosedur pengembangan *Define*, *Design*, dan *Develop* menurut Thiagarajan (1974) yang tersaji pada gambar 21.



Gambar 21. Bagan Tahap Prosedur Pengembangan *Define*, *Design*, dan *Develop*
Sumber: Thiagarajan, dkk (1974: 6-8)

Produk penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di kelas, berupa pengembangan media interaktif yang layak untuk mata pelajaran Dasar Desain, materi Prinsip Desain untuk peserta didik kelas X Tata Busana di SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul sebagai tempat pengambilan data penelitian dan Jurusan PTBB UNY sebagai tempat pengembangan produk.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan penjabaran dari model pengembangan yang digunakan. Prosedur pengembangan dengan tahap model 3D dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Define

Tahap *define* atau analisis kebutuhan ini merupakan tahapan yang berfungsi untuk mengetahui keadaan calon pengguna sehingga dapat diketahui produk yang dikembangkan nantinya sesuai atau tidak. Tahap ini untuk mencari analisis materi, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, dan merumuskan tujuan. Untuk mengetahui data analisis ini maka yang dilakukan yaitu:

a. Observasi Kelas

Kegiatan observasi kelas atau pengamatan kelas dilakukan saat pelajaran teori dilaksanakan. Tahapan ini juga bertujuan mengamati kebutuhan media guna menunjang pembelajaran mata pelajaran Dasar Desain pada materi Prinsip Desain di kelas X

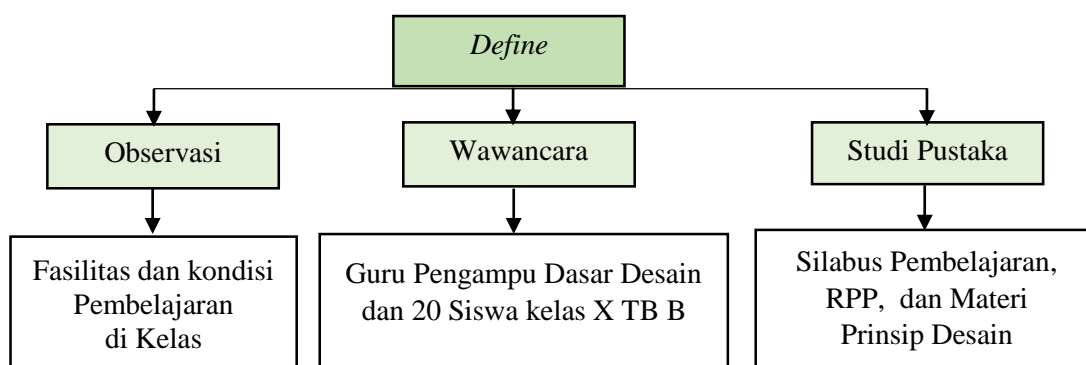
b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru pengampu Dasar Desain dan 20 peserta didik TB B. Kegiatan wawancara bertujuan untuk mendukung adanya kebutuhan media yang dibuat dalam hal ini pengembangan media berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain kelas X.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji Silabus, RPP, Materi Prinsip Desain kelas X pada modul belajar peserta didik, serta buku-buku desain lain yang

mengandung materi Prinsip Desain. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran tidak menyimpang dari standar yang sudah ada. Tahap ini dilakukan bersama dengan guru pengampu secara tukar pendapat. Langkah selanjutnya yaitu dengan mempersiapkan materi yang akan dibuat. Tahap *define* dapat dilihat pada gambar 20 sebagai berikut.



Gambar 20. Bagan Tahap *Define* Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

2. Design

Pada tahap ini mulai dikembangkan produk awal berupa rancangan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash* sesuai hasil dari tahap *define*. Tahapan ini berupa:

- a. Menyiapkan rancangan produk awal (*prototype*) yang dalam hal ini adalah Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain yang sesuai dengan referensi yang sudah didapat, yaitu meliputi desain tampilan dan *icon* media *Adobe Flash*, materi pembelajaran dan kompetensi yang dibutuhkan dari tahap *define*.
- b. Revisi dilakukan oleh dosen pembimbing. Berdasarkan hasil validasi dosen pembimbing tersebut.

- c. Pembuatan media sesuai hasil revisi rancangan media oleh dosen pembimbing.

3. *Develop*

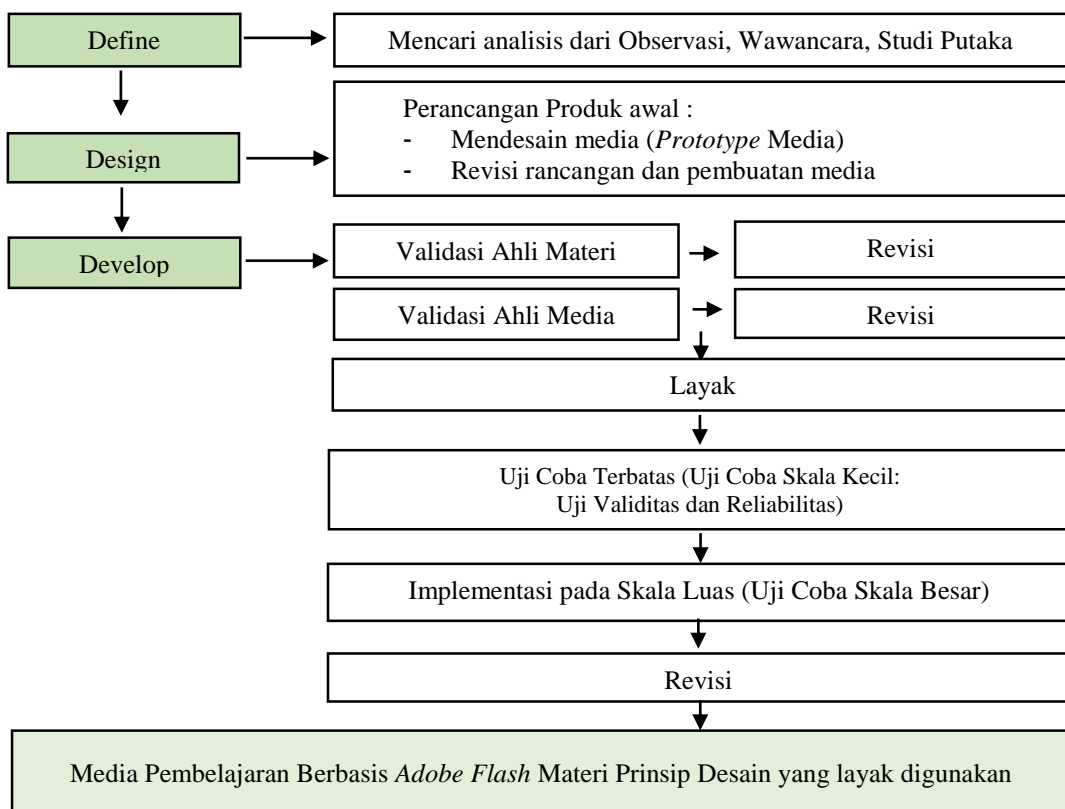
Thiagarajan membagi tahap pengembangan *develop* dalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

Tahap *develop* merupakan tahapan pengembangan media dengan tahapan kegiatan sebagai berikut:

- a. Validasi ahli materi dalam hal ini berasal dari pakar ahli materi yaitu 1 orang guru pengampu mata pelajaran dasar desain khususnya pada materi Prinsip Desain dan 1 orang dosen yang sesuai dengan pakar materi. Selanjutnya Revisi atau kelanjutan validasi. Tahap ini bertujuan untuk menentukan apakah ahli materi memutuskan untuk melanjutkan ketahap selanjutnya atau merevisi materi dalam media tersebut.
- b. Validasi media oleh ahli media sejumlah 2 orang. Dalam hal ini berasal dari pakar media. Kemudian penentuan revisi atau kelanjutan validasi. Menentukan apakah ahli media memutuskan untuk melanjutkan ketahap selanjutnya atau revisi media dan diajukan kembali kepada ahli media.

- c. Uji Reliabilitas dan Validitas untuk mengetahui nilai reliabel dan valid instrumen yang akan digunakan pada peserta didik.
- d. Uji coba Skala Kecil dalam pembelajaran dikelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi dan Revisi Media berdasarkan hasil uji coba skala terbatas.
- e. Uji coba Skala Besar (Uji kelayakan). Implementasi uji coba skala besar untuk mengetahui kelayakan produk.

Berdasarkan hasil Penjabaran diatas, maka prosedur dalam penelitian ini dirangkum dalam gambar 21 berupa bagan sebagai berikut.



Gambar 21. Bagan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji coba

Tahapan desain uji coba pembuatan media yaitu dimulai dari pembuatan *flowchart*, rancangan materi, dan *storyboard*. *Flowchart* dalam media pembelajaran merupakan bagan dengan simbol tertentu yang menggambarkan proses dan hubungan antar proses dalam suatu media. Sedangkan rancangan materi merupakan kumpulan materi berupa teks, desain, dan gambar yang dirancang pada setiap halaman digunakan untuk bahan validasi materi dan pembuatan media.

Story board merupakan uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur cerita yang ada dalam media pembelajaran mulai dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir. *Story board* disusun berurutan sesuai dengan naskah atau materi pembelajaran. Penyusunan *story board* berdasarkan materi yang disesuaikan dengan silabus dan RPP Prinsip Desain. Format penyusunan *story board* diadaptasi dari Halas (1991) dan Luther (1994). *Story board* terdiri dari 46 *frame* dengan alokasi pengoperasian media disesuaikan dengan RPP Prinsip Desain. Alokasi pengoperasian media pembelajaran Prinsip Desain tersaji dalam tabel tujuh.

Tabel 3. Alokasi Pengoperasian Media Pembelajaran Prinsip Desain

Kegiatan Pembelajaran	Jumlah <i>Frame/Scene</i>	Alokasi Waktu
Pendahuluan	4	3 menit
Kegiatan Inti	25	10 menit
Evaluasi	13	5 menit
Penutup	4	2 menit
Total	46	20 menit

2. Subjek Coba

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Program Keahlian Tata Busana yang terbagi menjadi dua kelas. Dari populasi tersebut diambil sampel penelitian yakni untuk uji coba sampel besar dan uji coba sampel kecil. Subjek uji coba kelompok kecil (Uji Instrumen) adalah peserta didik kelas X Tata Busana B di SMK N 1 Saptosari yang berjumlah 20 orang, peserta didik dipilih dengan teknik *Purposive Sampling* yakni memilih sampel dengan dasar bertujuan. Pertimbangan untuk sampel ini yaitu karena tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas X Tata Busana B lebih rendah daripada kelas X TB A dan sulit fokus menerima pembelajaran (hasil wawancara dengan guru). Pemilihan 20 peserta didik yaitu 7 peserta didik berprestasi tinggi, 6 peserta didik berprestasi sedang, dan 7 peserta didik berprestasi rendah. Tujuan pemilihan sampel ini agar dapat mewakili seluruh kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik kelas X Tata Busana B di SMK N 1 Saptosari. Subjek uji kelompok besar (Uji Kelayakan Media) adalah peserta didik kelas X Tata Busana A berjumlah 36 peserta didik.

Selain itu terdapat satu orang dosen ahli media, satu orang dosen ahli materi, dan satu orang guru mata pelajaran Dasar Desain. Subjek untuk penelitian dalam pengembangan media berbasis *Adobe Flash* Prinsip Desain ini melibatkan dua orang sebagai validator Ahli media dan materi yang berasal dari dosen, dan validator dari guru pengampu yang bersangkutan, dan calon pengguna (*user*). Semuanya secara rinci tersaji dalam tabel tiga sebagai berikut.

Tabel 4. Subjek Coba Penelitian

Tahap Penelitian	Subjek Penelitian	Jumlah
Validasi Ahli Materi	Bexzy Kurnilasari, S. Pd. dan Sri Widarwati, M. Pd.	2 orang
Validasi Ahli Media	Bexzy Kurnilasari, S. Pd. dan Noor Fitrihana, M. Eng.	2 orang
Uji Coba Kelompok Kecil (Uji Instrumen: Uji Validitas dan Reliabilitas)	Peserta didik kelas X jurusan Tata Busana B di SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul	20 Peserta didik
Uji Coba Skala Besar (Uji Kelayakan Media)	Peserta didik kelas X jurusan Tata Busana A di SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul	36 Peserta didik

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian pertama di SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul, yakni ruang guru Program Studi Tata Busana, perpustakaan, dan laboratorium komputer sebagai tempat observasi, wawancara, validasi materi dengan guru, dan pengambilan data uji skala kecil dan skala besar (*usability testing*). Tempat penelitian kedua di Prodi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik untuk pengembangan, validasi materi, validasi media, dan revisi produk. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April 2017 - September 2017.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang sesuai kebutuhan dengan akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode pengumpul data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada subjek penelitian. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan mengetahui permasalahan serta kebutuhan media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain. Seperti halnya kondisi sekolah yang akan digunakan sebagai tempat penelitian, fasilitas sekolah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan, media yang digunakan, serta mengamati dan mengetahui sikap peserta didik kelas X Tata Busana di SMK N 1 Saptosari dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat diperoleh bahan untuk pertimbangan dalam proses pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan.

2) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui media apa saja yang digunakan dan peranan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain. Wawancara yang dilakukan ini merupakan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

3) Studi Pustaka

Studi ini dikerjakan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Melalui

buku-buku, artikel, jurnal, dan penelitian-penelitian yang relevan, yakni sebagai berikut.

- a) Buku-buku: Pembelajaran, media pembelajaran, media pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013, pembelajaran berbasis komputer, multimedia interaktif pembelajaran berbasis komputer, media interaktif berbasis *Adobe flash*, pengembangan media pembelajaran, dan materi Prinsip Desain.
- b) Artikel: Pendidikan dan teknologi informasi
- c) Jurnal: Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dan pengembangan multimedia interaktif.
- d) Penelitian yang relevan: Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*

4) Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk mencari data-data yang berkaitan dan mendukung penelitian pengembangan seperti dokumen sebagai bukti sehingga penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya yakni:

- a) Perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, dan media pembelajaran (modul *softfile* dan *powerpoint*)
- b) Hasil wawancara dengan guru pengampu dan 20 peserta didik.
- c) Hasil observasi berupa lembar hasil observasi.
- d) Foto dokumentasi penelitian saat pengambilan data
- e) Data instrumen angket yang dikumpulkan yakni instrumen data skala kecil dan instrumen data skala besar.

5) Angket

Angket merupakan metode pengumpul data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk diberikan respon. Angket ini digunakan untuk tahap validasi instrumen serta produk media *Adobe Flash*. Bentuk angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah angket *non-tes*, dimana angket tersebut sudah disediakan jawaban dan disusun dalam bentuk *check list* (✓). Angket ini ditujukan kepada ahli media, ahli materi, guru pengampu mata pelajaran dan siswa kelas X Tata Busana di SMK N 1 Saptosari. Angket yang ditujukan kepada masing-masing responden bertujuan untuk:

- a) Angket untuk ahli media bertujuan untuk memperoleh data kelayakan kualitas produk dari segi tampilan dan kesesuaian media *Adobe Flash* berdasarkan pendapat ahli media.
- b) Angket untuk ahli materi bertujuan untuk memperoleh data kelayakan dan kualitas produk dari segi materi berdasarkan pendapat ahli materi.
- c) Angket untuk peserta didik bertujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk menganalisis kelayakan materi, media, dan kemanfaatan media *Adobe Flash* oleh peserta didik.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data atau instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini

menggunakan instrumen non-tes berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan angket. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan.

1) Lembar Pedoman Observasi

Instrumen yang digunakan pada saat observasi adalah lembar observasi. Aspek yang diamati berupa kondisi sekolah yang akan digunakan sebagai tempat penelitian, fasilitas sekolah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan, media yang digunakan, serta mengamati dan mengetahui sikap peserta didik kelas X Tata Busana di SMK N 1 Saptosari dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen untuk lembar pedoman observasi dapat dilihat pada Tabel empat.

Tabel 5. Pedoman Observasi

No.	Aspek yang Diamati
1.	Penggunaan media belajar peserta didik dalam mendukung kegiatan Pembelajaran Prinsip Desain.
2.	Sikap peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.
3.	Kondisi dan Fasilitas di Lab Komputer SMK Negeri 1 Saptosari.

2) Lembar Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Subjek wawancara atau Informan pada penelitian pengembangan ini adalah guru pengampu mata pelajaran Dasar Desain dan 20 siswa kelas TB B. Kisi-kisi instrumen wawancara dengan guru dan peserta didik dapat dilihat pada tabel lima dan enam berikut.

Tabel 6. Pedoman Instrumen Wawancara dengan Guru Pengampu Dasar Desain

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Keterlibatan SMK Negeri 1 Saptosari prodi Tata Busana dalam penelitian pengembangan sebelumnya	1
2.	Media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran Dasar Desain kelas X SMK Negeri 1 Saptosari	1
3.	Kurikulum yang digunakan dan Kompetensi yang ingin dicapai	1
4.	kondisi dan jumlah refrensi sumber belajar siswa	1
5.	kondisi kelas dan siswa prosi Tata Busana kelas X	1
6.	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Dasar Desain kelas X SMK Negeri 1 Saptosari	1
7.	Hambatan dalam proses pembelajaran Dasar Desain?	1
8.	Solusi dan saran untuk mengatasi proses pembelajaran Dasar Desain materi Prinsip Desain melalui pengembangan media	1

Tabel 7. Pedoman Instrumen Wawancara dengan 20 Peserta Didik Kelas X TB B

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Media yang digunakan guru dalam mendukung proses pembelajaran Dasar Desain kelas X SMK Negeri 1 Saptosari	1
2.	Hambatan dalam proses pembelajaran Dasar Desain	1
3.	Solusi dan saran dari peserta didik untuk mengatasi proses pembelajaran Dasar Desain materi Prinsip Desain melalui pengembangan media	1

3) Instrumen Angket Kelayakan Produk

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media yaitu angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen

angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Data tersebut selanjutnya diolah untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Dikarenakan instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan memperoleh data yang akurat, maka setiap instrumen harus memiliki skala. Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga apabila alat ukur tersebut digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala *Likert*. Skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata, selanjutnya jawaban tersebut dapat diberi skor. Jawaban setiap item instrumen pada penelitian ini berupa kata sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak. Pilihan jawaban pada skala *Likert* dan skor setiap item instrumen tersaji dalam tabel delapan dan sembilan sebagai berikut.

Tabel 8. Skala *Likert*

Jawaban	Skor
Sangat layak	4
Layak	3
Tidak layak	2
Sangat tidak layak	1

Tabel 9. Rubrik Penilaian Hasil Kelayakan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain untuk Peserta Didik

Kategori	Keterangan / Indikator
Sangat layak	Peserta didik sangat mudah memahami materi dan memahami cara mengoperasikan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i> materi Prinsip Desain dan sangat tertarik dengan tampilan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i> materi Prinsip Desain
Layak	Peserta didik mudah memahami materi dan memahami cara mengoperasikan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i> materi Prinsip Desain dan tertarik dengan tampilan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i> materi Prinsip Desain
Tidak layak	Peserta didik tidak memahami materi dan memahami cara mengoperasikan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i> materi Prinsip Desain dan tidak tertarik dengan tampilan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i> materi Prinsip Desain
Sangat tidak layak	Peserta didik sangat tidak memahami materi dan memahami cara mengoperasikan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i> materi Prinsip Desain dan sangat tidak tertarik dengan tampilan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i> materi Prinsip Desain

Setiap responden hanya memberikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang menurutnya paling sesuai pada instrumen. Berikut kisi-kisi instrumen untuk masing-masing responden.

a) Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Ahli Media

Kisi-kisi instrumen kelayakan untuk ahli media pembelajaran ditinjau dari aspek rancangan program dan desain media berbasis *Adobe Flash* yang terdiri dari 30 butir soal. Kisi-kisi instrumen kelayakan produk untuk ahli media tersaji dalam Tabel 10.

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Produk untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Rancangan Program	Kemudahan pengoperasian program	2
		Kesederhanaan tampilan program	1
		Petunjuk Pengoperasian sederhana dan Lengkap, dan mudah dimengerti (Arsyad, A, 2013: 225)	2
		Daya Tarik Program Media Pembelajaran	1
		Pemaketan atau pengemasan program	1
2	Desain media berbasis <i>Adobe Flash</i>	Keterbacaan teks	1
		Format teks	4
		Penggunaan bahasa	2
		Penggunaan warna	2
		Tampilan program	2
		Penggunaan animasi	3
		Penggunaan tombol navigasi	4
		Penggunaan sound efek (<i>Back sound</i>)	3
		Daya tarik media	1
		Kemudahan Menutup Aplikasi	1
Jumlah Soal			30

Sumber : Doc Pribadi (2017)

b) Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Produk untuk Ahli Materi

Instrumen ahli materi ditinjau dari aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi yang terdiri dari 30 butir soal. Kisi-kisi instrumen kelayakan produk untuk ahli materi tersaji dalam Tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Produk untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kualitas Materi	Kejelasan Judul Media Pembelajaran	1
		Kejelasan Kompetensi Dasar	1
		Kejelasan Indikator Kompetensi	1
		Kesesuaian Kompetensi Dasar dengan Indikator Kompetensi	1
		Kesesuaian materi dengan Indikator Kompetensi	1
		Kesesuaian Materi dengan media ajar di SMK	1
		Kejelasan pembahasan materi	1
		Kesesuaian pembahasan materi dengan judul tiap bab materi	1
		Keruntutan materi	1
		Kedalaman materi	1
		Cakupan materi dan Kelengkapan materi	2
		Kemudahan memahami materi	1
		Kesesuaian pemberian contoh dan Ketepatan penggunaan istilah	2
		Kebenaran materi sesuai dengan bidang keilmuan	1
		Kesesuaian gambar dengan materi	1
		Kejelasan informasi gambar penerapan materi	1
		Kesesuaian tes evaluasi dengan materi	1
		Kualitas tes evaluasi	1
		Komposisi tes evaluasi	1
		Kesesuaian soal dengan kunci jawaban	1
		Kualitas tampilan materi	1
		Kesesuaian pendukung materi dengan materi	1
		Materi berorientasi pada peserta didik sesuai jenjangnya	1
		Kejelasan sumber refrensi	1
2.	Kemanfaatan Materi	Memberikan motivasi belajar	1
		Memberikan bantuan belajar bagi peserta didik	1
		Proses pembelajaran lebih menarik	1
		Menambah pemahaman konsep siswa	1
Jumlah Soal			30

Sumber : *Doc Pribadi* (2017)

c) Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Peserta didik

Kisi-kisi instrumen kelayakan media untuk peserta didik ditinjau dari aspek kualitas materi, desain media berbasis *Adobe Flash*, dan kemanfaatan materi yang terdiri dari 30 butir soal. Kisi-kisi instrumen kelayakan produk untuk peserta didik tersaji dalam Tabel 12.

Tabel 12. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Produk untuk Peserta didik

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Kualitas Materi	Kejelasan Kompetensi Dasar	1
		Kejelasan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	1
		Keruntutan materi	1
		Kemudahan memahami materi	1
		Kesesuaian pemberian contoh dan penerapan	1
		Ketepatan penggunaan istilah	1
		Kualitas contoh gambar	1
		Kejelasan informasi gambar	1
		Kejelasan sumber refrensi	1
1.	Desain Media berbasis <i>Adobe Flash</i>	Kemudahan pengoperasian program	1
		Kemenarikan desain halaman intro dan halaman utama	1
		Petunjuk pengoperasian sederhana, lengkap, dan mudah dimengerti (Arsyad, Azhar, 2013: 225)	1
		Komposisi dan resolusi warna pada tampilan	1
		Kemudahan penggunaan tombol navigasi	1
		Kemenarikan desain penyajian pada materi	1
		Kejelasan teks	1
		Kejelasan dan konsisten format dan tata letak teks	1
		Kualitas <i>backsound</i> pada media	1
		Kesesuaian penggunaan backsound dengan materi	1
		Kemenarikan Animasi	1
		Kesesuaian Animasi dengan Materi	1
		Pemaketan atau pengemasan program	1
		Kemenarikan tampilan media secara keseluruhan	1
		Kemudahan menutup Aplikasi	1
4.	Kemanfaatan Materi	Memberikan motivasi belajar	1
		Memberikan bantuan belajar bagi peserta didik	1
		Pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	1
		Menambah kemampuan belajar secara mandiri	1
		Menambah pemahaman konsep siswa	1
Jumlah Soal			30

Sumber : *Doc Pribadi* (2017)

4) Validasi dan Reliabilitas Instrumen

Data yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya (tepat) disebut data yang valid. Data yang dapat dipercaya (konsisten) disebut data yang reliabel. Agar dapat memperoleh data yang valid dan reliabel, maka instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur objek, harus memiliki bukti validitas dan reliabilitas.

a) Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*). Validitas isi merupakan validitas melalui pengujian kelayakan atau relevansi isi melalui analisis rasional oleh penilaian ahli. validitas isi memastikan bahwa pengukuran memasukkan sekumpulan item yang memadai dan mewakili konsep. Semakin skala item mencerminkan konsep yang diukur, semakin besar validitas isi.

Teknik menentukan validitas isi melalui rincian instrumen yang sesuai kisi-kisi kemudian dikonsultasikan kepada *expert* atau ahli. Setelah itu, ahli memberi penilaian dan saran / masukan untuk perbaikan instrumen. Pengujian validitas isi pada penelitian ini dilakukan berdasarkan penilaian dan pertimbangan dua ahli media dan dua ahli materi.

Hasil saran dan pertimbangan ahli materi, butir instrumen pada aspek kualitas materi disesuaikan dengan cakupan materi pada kisi-kisi. Hasil saran dari ahli media, untuk memperbaiki struktur kalimat butir instrumen. Sesuai saran dan

pertimbangan ahli, maka butir instrumen diperbaiki dan diberikan kepada ahli lagi untuk tahap penilaian. Untuk mengetahui seberapa layak instrumen penelitian ini, maka hasil penilaian yang diberikan harus diolah. Berikut hasil penilaian validitas instrumen menurut ahli materi dan ahli media yang tersaji pada tabel 13.

Tabel 13. Penilaian Validitas Instrumen Menurut Ahli Materi dan Ahli Media

Instrumen	Aspek Instrumen	Mean Hasil Penilaian Ahli	Kategori
Instrumen Ahli Materi	Kualitas Materi	3,9	Sangat Layak
	Kemanfaatan Materi	4	Sangat Layak
Instrumen Ahli Media	Rancangan Program	3,78	Sangat Layak
	Desain media berbasis <i>Adobe Flash</i>	3,78	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan media, maka instrumen penelitian ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai penelitian.

b) Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas juga merupakan derajat konsistensi/ ketepatan suatu instrumen. Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur objek/subjek yang sama oleh orang yang sama atau berbeda waktu akan akan menghasilkan data yang relatif sama.

Rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen pada penelitian ini adalah koefisien *Cohen's Kappa* sebagai berikut:

$$K = \frac{\text{Pr}(a) - \text{Pr}(e)}{1 - \text{Pr}(e)}$$

(Eko Puto Widoyoko, 2014: 163)

K = Koefisien *cohen's Kappa*

Pr (a) = persentase jumlah pengukuran konsistensi antar rater

Pr (e) = Persentase jumlah perubahan pengukuran antar rater

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas instrumen, maka dapat diketahui instrumen tersebut reliabel atau tidak. Instrumen dikatakan reliabel apabila koefisien $\geq 0,6$, untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang tersaji pada Tabel 14. Hasil perhitungan menunjukkan koefisien berada pada 0,80-1,00 yaitu 0,928 sehingga tingkat hubungan reliabilitas pada instrumen dinyatakan sangat reliabel.

Tabel 14. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi (*Cohen's Kappa*)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2012:257)

Dalam penelitian ini instrumen validitas dan reliabilitas diuji-cobakan pada 20 peserta didik kelas X Tata Busana B SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul pada uji coba skala kecil.

5. Teknik Analisis Data

Teknik atau metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian instrumen angket oleh ahli media, ahli materi, dan penilaian siswa pada uji coba skala kecil dan besar.

Data kuantitatif ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data kuantitatif yang dianalisis dengan statistik deskriptif maka akan diperoleh skor rerata (*mean*), Nilai tengah (*median*), dan nilai yang sering muncul (*modus*). Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

a. Analisis Data Pembuatan Media

Data pembuatan media adalah data yang diperoleh selama proses pembuatan media. Pada tahap awal pembuatan media, data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka. Data ini selanjutnya diolah menjadi latar belakang masalah, tujuan, kerangka berfikir, serta digunakan untuk menentukan kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan.

b. Analisis Data Kelayakan Produk

Data kelayakan media diperoleh dari uji validasi ahli dan uji kelayakan oleh pengguna (peserta didik). Jenis data kelayakan media adalah data kuantitatif atau data yang berupa angka. Data ini selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau

generalisasi. Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, perhitungan modus, median, mean, dan perhitungan persentase. Data berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai kualitatif berskala empat. Acuan konversi data kuantitatif ke data kualitatif tersaji pada Tabel 14.

Tabel 14. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

No.	Interval Skor	Kategori
1.	$Mean - 1,5 Median < X \leq Mean + 1,5 Median$	Sangat Layak
2.	$Mean < X \leq Mean + 1,5 Median$	Layak
3.	$Mean - 1,5 Median < X \leq Mean$	Tidak layak
4.	$Mean - 1,5 Median < X$	Sangat tidak Layak

(Djemari Mardapi, 2008: 126)

Teknik penyajian yang digunakan yaitu: nilai rerata ideal (*Mean*), nilai tengah (*Median*), *sum* (jumlah rerata skor yang didapat), skor max dan skor min. Skor yang diperoleh di *konversi* menjadi nilai pada skala 4

Nilai *Mean* dan *Median* diperoleh dengan rumus:

Mean : Rata-rata ideal

$$Mean = \frac{1}{2} \times (\text{skor max} + \text{skor min})$$

Median: nilai tengah atau simpangan baku ideal

$$Median = \frac{1}{6} \times (\text{skor max} - \text{min})$$

Skor yang diperoleh dari setiap tanggapan dapat dikonversikan menjadi nilai untuk mengetahui kategori setiap butir tanggapan atau rata-rata secara keseluruhan terhadap media pembelajaran hasil pengembangan. Hasil yang diperoleh akan menentukan kelayakan media berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Tahap awal proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada materi prinsip desain mengikuti prosedur pengembangan yang terdiri dari tahap *define* (Pendefinisian) dan *design* (Perencanaan) Hasil dari setiap tahap pengembangan sebagai berikut.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian dilakukan dengan tahap berupa observasi kelas, wawancara dan studi pustaka. Berdasarkan hasil observasi siswa kelas X tata busana A dan B SMK Negeri 1 Saptosari, penggunaan media berupa *slide powerpoint* dan modul dalam bentuk *softfile* yang ditampilkan melalui *screen* dan proyektor. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan sikap kurang positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya 13 peserta didik yang kurang memperhatikan materi pelajaran dan terlihat melakukan kegiatan lain.

Tahap selanjutnya yaitu wawancara dengan guru yang bersangkutan atau guru pengampu mata pelajaran dasar desain kelas X Tata Busana dan 20 peserta didik kelas X Tata Busana B. Hasil wawancara dengan guru pengampu, diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran prinsip desain pada mata pelajaran dasar desain bergabung dengan mata pelajaran Simulasi Digital, sehingga menggunakan lab komputer dalam kegiatan belajar peserta didik. Media yang sering digunakan selama proses pembelajaran masih terbatas berupa modul Dasar Desain dalam

bentuk *softfile* yang ditampilkan melalui *screen* dan *slide powerpoint*. Hambatan yang terjadi pada proses pembelajaran adalah sebagian besar hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Saptosari pada materi Prinsip Desain belum mencapai KKM. Pada proses pembelajaran berlangsung, terdapat hambatan yang terjadi. Peserta didik kurang antusias dalam mempelajari Prinsip Desain karena media yang digunakan guru berupa *power point* dan *softfile* modul yang tidak dapat menampilkan contoh gambar desain dan video secara lengkap dan terstruktur, sehingga hasil pembelajaran materi Prinsip Desain belum maksimal. Selain itu, tidak memungkinkannya penggunaan media *power point* dan *softfile* modul dioperasikan secara acak dan bebas dalam menyesuaikan pemilihan halaman materi yang ingin dipelajari, mengingat cakupan materi Prinsip Desain yang banyak. Peserta didik juga cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena cenderung tidak fokus dalam membaca *softcopy* modul yang dominan berupa teks. Selain itu kedua media merupakan media bersifat satu arah, sedangkan pada kurikulum 2013 pola pembelajaran sudah berbasis multimedia dan bersifat interaktif (dua arah). Sehingga dalam hal ini kedua media belum maksimal urgensinya sebagai media ajar untuk pembelajaran dengan materi yang kompleks seperti Prinsip Desain. Berdasarkan wawancara tersebut, memunculkan pemahaman bahwa perlu adanya media yang lebih interaktif seperti penambahan visual gambar dan video, serta evaluasi yang dapat digunakan peserta didik selama pembelajaran prinsip desain berlangsung.

Setelah melakukan observasi dan wawancara, langkah selanjutnya yaitu studi pustaka atau analisis komponen pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan

mengumpulkan referensi berupa silabus kurikulum 2013 mata pelajaran dasar desain dan RPP materi prinsip desain. Kegiatan ini dilaksanakan bersama guru yang bersangkutan dengan menganalisis isi dari silabus mata pelajaran Dasar Desain dan RPP materi prinsip desain. Berdasarkan kegiatan analisis kebutuhan ini dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memperjelas proses agar sesuai standar atau pedoman silabus dan RPP materi prinsip desain yakni berupa media interaktif berbasis *Adobe Flash*. Isi media berbasis *Adobe Flash* ini berupa materi teori prinsip desain dengan penambahan visual berupa foto, gambar desain, dan video serta evaluasi dengan penyampaian yang lebih terstruktur, jelas dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka maka dalam konteks pengembangan media bahan ajar tahap *define* (pendefinisian) diklasifikasikan kedalam beberapa cara sebagai berikut.

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang berlaku di SMK Negeri 1 Saptosari saat ini adalah kurikulum 2013. Pemakaian kurikulum ini berlaku mulai tahun ajaran 2016/2017. Sehingga membutuhkan pengembangan media untuk mendukung pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang baru diterapkan tahun ini.

b. Analisis Karakteristik Peserta didik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Peserta didik cenderung kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena cenderung tidak fokus dalam membaca *softcopy* modul dan *powerpoint* yang dominan berupa teks yang ditampilkan melalui *screen-proyektor*. Sehingga memerlukan media pendukung

yang menampilkan banyak ilustrasi gambar, video, dan evaluasi pembelajaran yang menarik agar menambah motivasi peserta didik dalam belajar.

c. Analisis Materi

Pemilihan materi disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik, serta indikator kompetensi yang diajarkan agar sesuai dan relevan. Berdasarkan data dari wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Desain, diketahui bahwa hanya mata pelajaran dasar desain yang bergabung dengan mata pelajaran Simulasi Digital, sehingga selalu berkaitan dengan teknologi komputer. Materi dalam Dasar Desain yang memuat banyak teori, gambar, dan desain contoh adalah materi mendeskripsikan Prinsip Desain. Terdapat beberapa indikator kompetensi dalam materi mendeskripsikan Prinsip Desain seperti menjelaskan pengertian Prinsip Desain, menyebutkan macam Prinsip Desain, menjelaskan pengertian dari macam Prinsip Desain, dan menganalisis gambar penerapan prinsip desain. Macam Prinsip Desain terdiri atas keserasian, pusat perhatian, keseimbangan, irama, dan proporsi yang masing-masing prinsip juga memuat klasifikasi dan penerapan mendalam. Cakupan materi Prinsip Desain yang banyak tersebut memberi pengaruh terhadap media pembelajaran yang digunakan, yakni tidak memungkinkannya penggunaan media *power point* dan *softfile* modul dioperasikan secara acak dan bebas dalam menyesuaikan pemilihan halaman materi yang ingin dipelajari.

d. Merumuskan Tujuan

Sebelum melakukan tahap perencanaan pembuatan media, perlu merumuskan tujuan dan indikator kompetensi yang hendak digunakan sebagai acuan dalam pemilihan materi harus dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk

membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat membuat rancangan produk media.

2. Tahap *Design* (*Perencanaan*)

Setelah melalui tahap pendefinisian kemudian melakukan tahap *design* atau perancangan media berbasis *Adobe Flash* materi prinsip desain. Tahap pendefinisian ini terdiri dari:

a. Memilih Media Pembelajaran Sesuai Materi dan Karakter Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan 20 peserta didik dan guru mata pelajaran Dasar Desain diperoleh informasi bahwa penggunaan media interaktif dalam pelajaran dasar desain penting sebagai media pendukung yang sesuai dengan karakter kurang minatnya peserta didik dalam membaca materi melalui modul *softfile* dan mencapai kompetensi kurikulum 2013 yang diinginkan guru.

b. Pembuatan *Flowchart* dan Rancangan produk (*Storyboard*)

“*Flowchart* (bagan alir) adalah gambar yang menggunakan lambang-lambang baku untuk menggambarkan sistem atau proses” Winarno, W. W (2006: 102) (dalam Anggraeni Nurul, 2015: 74). *Flowchart* digunakan untuk membantu perancangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Flowchart* bermanfaat menunjukkan alur program yang akan dibuat setiap bagian memiliki hubungan tertentu. Dalam proses ini peneliti bertujuan untuk menentukan alur program yang akan dibuat dalam pembelajaran.

Hasil tahap desain berupa *flowchart* dapat dilihat pada lampiran 2 (Pengembangan Produk Awal).

c. *Storyboard* (Rancangan Produk)

Pembuatan *storyboard* dilakukan setelah pembuatan *flowchart*, karena *flowchart* digunakan sebagai acuan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* (rancangan produk) didasarkan pada pengamatan dari pedoman silabus dan rpp materi prinsip desain standar kurikulum 2013 sehingga diharapkan isi materi yang ada didalam media sesuai standar. Rancangan media berbasis *Adobe Flash* ini terdiri dari:

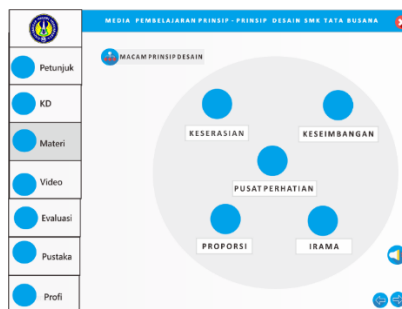
- 1) Halaman intro, berisi: judul media yaitu selamat datang di media pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana kelas X. Bagian atas teks judul berupa gambar logo UNY dan bawah judul berupa gambar Prinsip Desain. Durasi halaman intro selama 5 detik dengan *backsound* instrumen musik. Selain itu, pada tampilan halaman intro menggunakan *background* abu-abu muda. Rancangan halaman intro dapat dilihat pada gambar 22.



Gambar 22. Rancangan Halaman Intro Media

- 2) Halaman pada menu petunjuk, berisi petunjuk penggunaan media berupa tabel *flat-icon* (simbol) pada media beserta keterangannya.
- 3) Halaman pada menu KD-Indikator, berisi Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi materi Prinsip Desain.

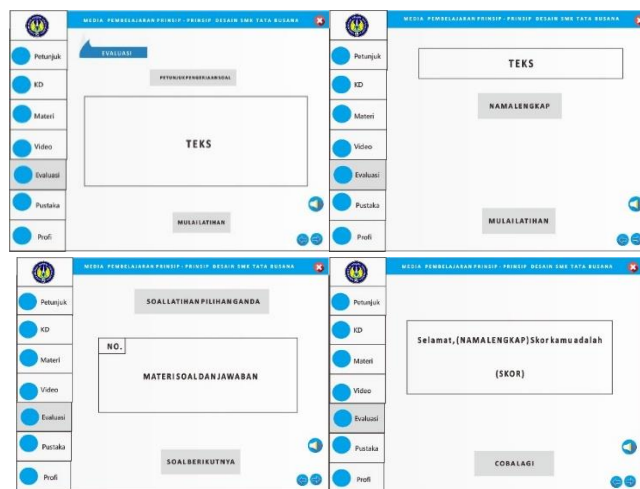
- 4) Halaman pada menu materi secara umum, berisi *icon* navigasi pengertian, jenis, dan penerapan Prinsip Desain.
- 5) Halaman pada menu materi (pengertian), berisi pengertian Prinsip Desain
- 6) Halaman pada menu materi (macam Prinsip Desain), berisi macam-macam prinsip desain dan *flat-icon* (simbol) sebagai icon masing-masing prinsip desain yaitu proporsi, pusat perhatian, keseimbangan, irama, dan keserasian. Rancangan halaman pada menu materi (macam Prinsip Desain) dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23. Rancangan Halaman pada Menu Materi (Macam Prinsip Desain)

- 7) Halaman pada menu materi (pengertian macam Prinsip Desain contoh: prinsip proporsi) berisi, *flat-icon* (simbol) macam prinsip desain, pengertian macam prinsip desain, dan contoh gambar desain.
- 8) Halaman pada menu materi (penerapan prinsip pada desain busana), berisi penerapan gambar prinsip desain dengan keterangan penjelasannya.
- 9) Halaman pada menu video, berupa video penerapan semua jenis prinsip desain pada busana sesungguhnya.

- 10) Halaman pada menu evaluasi, berupa petunjuk pengerjaan soal latihan pilihan ganda dan pilihan benar-salah. Rancangan halaman pada menu evaluasi dapat dilihat pada gambar 24.



Gambar 24. Rancangan Halaman pada Menu Evaluasi

- 11) Halaman pada menu evaluasi (input nama), berisi *space* kosong untuk pengisian nama peserta didik dan tombol navigasi untuk memulai latihan soal.
- 12) Halaman pada menu evaluasi (soal latihan pilihan ganda), berisi materi soal dan empat pilihan jawaban pilihan ganda.
- 13) Halaman pada menu evaluasi (soal latihan benar-salah), berisi materi soal dan pilihan jawaban benar dan salah.
- 14) Halaman pada menu evaluasi (skor nilai), berisi hasil total skor yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal pilihan ganda dan benar-salah.
- 15) Halaman pada menu pustaka, berisi sumber daftar pustaka sebagai rujukan refrensi materi prinsip desain pada media berbasis *Adobe Flash* ini.
- 16) Halaman pada menu penulis, berisi biodata dan profil penulis. Tampilan lebih jelasnya tersaji pada lampiran 2 (pengembangan produk awal).

d. Pemilihan Bentuk Penyajian Media Pembelajaran

Pemilihan bentuk penyajian media pembelajaran interaktif untuk materi Prinsip Desain disesuaikan dengan peserta didik, guru, RPP, dan Silabus yang digunakan. Bentuk penyajian media pembelajaran yang dimaksud tersaji dalam tabel 15 sebagai berikut.

Tabel. 15 Pemilihan Bentuk Penyajian Media Pembelajaran Interaktif

No.	Bentuk Penyajian	Keterangan
1.	Aplikasi Pendukung Pembuatan Media	a. Pembuatan Desain Media: <i>Corel Draw X7</i> b. Pembuatan Video : <i>Adobe Premier Pro CC 2015</i> c. Pembuatan Media Interaktif : <i>Adobe Flash Cs 6</i>
2.	Bahasa	Indonesia dan Inggris (untuk istilah khusus terkait bidang keilmuan)
4.	Tampilan	a. <i>Background</i> : Putih ke-abu-abuan b. Warna: Biru, Kuning, Merah, Abu-abu c. Tombol Navigasi: <i>Flat-Icon</i> dan bentuk-bentuk geometris
5.	Pilihan Menu	Petunjuk, KD, Materi, Video, Pustaka, dan Profil Penulis
6.	Ciri Khas	a. Penggunaan <i>Flat-Icon Design</i> sebagai tombol navigasi b. Contoh desain dengan aplikasi <i>corel draw</i> dan pada kertas dengan pensil warna.
7.	Penyajian Media	Berupa File-file dalam satu folder yang dikemas pada <i>CD-room</i> .

e. Pembuatan Produk Awal (*Prototype*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk awal (*prototype*) berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan produk awal dimulai dengan membuat desain media melalui *software Coreldraw X7*, memasukkan konten materi, membuat video dengan *software Adobe Premiere Pro*, dan terakhir

pembuatan media interaktif dengan *software Adobe Flash CS6*. Media hasil pengembangan terdiri dari 46 frame yang terbagi menjadi 16 frame utama, berikut penjelasannya.

- 1) Halaman intro, berisi: Halaman ini merupakan halaman pembuka pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Durasi halaman intro selama 5 detik dengan *backsound* instrumen musik. Selain itu, pada tampilan halaman intro menggunakan *background* abu-abu muda dan gambar desain Prinsip Desain busana. Judul pada halaman intro ini adalah “Selamat datang di media pembelajaran prinsip desain SMK Tata Busana kelas X”. Dibawah gambar terdapat tombol navigasi untuk masuk ke halaman menu media. Tampilan halaman intro dapat dilihat pada gambar 26.



Gambar 25. Tampilan *Prototype* Halaman Intro Media

- 2) Halaman pada menu petunjuk, berisi petunjuk penggunaan media berupa tabel *flat-icon* (simbol) pada media beserta keterangannya. Rancangan halaman pada menu petunjuk dapat dilihat pada gambar 26.



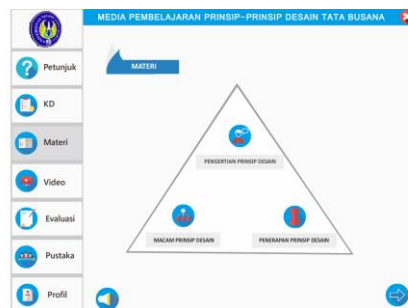
Gambar 26. Halaman pada Menu Petunjuk

- 3) Halaman pada menu KD-Indikator, berisi Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi materi Prinsip Desain. Rancangan halaman pada menu KD-Indikator dapat dilihat pada gambar 27.



Gambar 27. Halaman pada Menu KD-Indikator

- 4) Halaman pada menu materi secara umum, berisi *icon* navigasi pengertian, jenis, dan penerapan Prinsip Desain. Rancangan halaman pmateri secara umum dapat dilihat pada gambar 28.



Gambar 28. Halaman pada Menu Materi secara Umum

- 5) Halaman pada menu materi (pengertian), berisi pengertian Prinsip Desain



Gambar 29. Halaman pada Menu Materi (Pengertian secara Umum)

- 6) Halaman pada menu materi (macam prinsip desain), berisi macam-macam prinsip desain dan *flat-icon* (simbol) sebagai *icon* masing-masing prinsip desain yaitu proporsi, pusat perhatian, keseimbangan, irama, dan keserasian. rancangan halaman pada menu materi (macam prinsip desain) dapat dilihat pada gambar 30.



Gambar 30. Halaman pada Menu Materi (Macam Prinsip Desain)

- 7) Halaman pada menu materi (pengertian macam Prinsip Desain contoh: prinsip proporsi) berisi, *flat-icon* (simbol) macam Prinsip Desain, pengertian macam Prinsip Desain, dan contoh gambar desain. Rancangan halaman menu materi dapat dilihat pada gambar 31.



Gambar 31. Halaman pada Menu Materi
(Pengertian Macam Prinsip Desain Contoh: Prinsip Proporsi)

- 8) Halaman pada menu materi (penerapan prinsip pada desain busana), berisi penerapan gambar prinsip desain dengan keterangan penjelasannya. Rancangan halaman materi dapat dilihat pada gambar 32.



Gambar 32. Halaman pada Menu Materi (Penerapan Prinsip pada Desain Busana)

- 9) Halaman pada menu video, berupa video penerapan semua jenis prinsip desain pada busana sesungguhnya. Rancangan halaman pada menu video dapat dilihat pada gambar 33.



Gambar 33. Halaman pada Menu Video

- 10) Halaman pada menu evaluasi, berupa petunjuk pengerjaan soal latihan pilihan ganda dan pilihan benar-salah. Rancangan halaman pada menu evaluasi dapat dilihat pada gambar 34.



Gambar 34. Halaman pada Menu Evaluasi (Petunjuk Pengerjaan Soal)

- 11) Halaman pada menu evaluasi (input nama), berisi *space* kosong untuk pengisian nama peserta didik dan tombol navigasi untuk memulai latihan soal.



Gambar 35. Halaman pada Menu Evaluasi (Input Nama)

- 12) Halaman pada menu evaluasi (soal latihan pilihan ganda), berisi materi soal dan empat pilihan jawaban pilihan ganda. Rancangan halaman evaluasi pilihan ganda dapat dilihat pada gambar 36.



Gambar 36. Halaman pada Menu Evaluasi (Soal Latihan Pilihan Ganda)

- 13) Halaman pada menu evaluasi (soal latihan benar-salah), berisi materi soal dan pilihan jawaban benar dan salah. Rancangan halaman evaluasi benar-salah dapat dilihat pada gambar 37.



Gambar 37. Halaman pada Menu Evaluasi (Soal Latihan Benar-Salah)

- 14) Halaman pada menu evaluasi (skor nilai), berisi hasil total skor yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal. Halaman evaluasi dilihat pada gambar 38.



Gambar 38. Halaman pada Menu Evaluasi (Skor Nilai)

- 15) Halaman pada menu pustaka, berisi sumber daftar pustaka sebagai rujukan refrensi materi prinsip desain pada media berbasis *Adobe Flash* ini. Rancangan halaman pustaka dapat dilihat pada gambar 39.



Gambar 39. Halaman pada Menu Pustaka

- 16) Halaman pada menu penulis, berisi biodata dan profil penulis. Tampilan lebih jelasnya tersaji pada lampiran 2 (pengembangan produk awal). Rancangan halaman pada menu penulis dapat dilihat pada gambar 40.



Halaman 40. Halaman pada Menu Penulis

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan produk ini terbagi menjadi dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan instrumen dan rancangan media berbasis *Adobe Flash*. *Developmental testing* merupakan uji validitas, uji reliabilitas, uji coba produk skala kecil, dan uji coba produk skala besar pada subjek yang sesungguhnya.

Penilaian dilakukan oleh validator yaitu dua ahli media dan dua ahli materi. Ahli materi terdiri atas satu dosen ahli materi Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Ibu Sri Widarwati, M. Pd dan guru mata pelajaran tekstil SMK Negeri 1 Saptosari, Ibu Bexzy Kurnilasari, S. Pd. Sedangkan ahli media terdiri atas dosen ahli media yaitu Bapak Noor Fitrihana, M. Eng. dan guru mata pelajaran tekstil SMK Negeri 1 Saptosari, Ibu Bexzy Kurnilasari, S. Pd. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan media yang telah disusun. Setelah itu dilakukan uji coba skala kecil kepada 20 orang peserta didik kelas X Tata Busana B SMK Negeri 1 Saptosari. Pada uji coba ini dicari data respon, reaksi atau tanggapan dari subjek penelitian, serta hasil reliabilitas dan validitas instrumennya. Hasil uji coba kemudian digunakan untuk merevisi produk sehingga produk tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna.

B. Hasil Uji Coba Produk

Kegiatan uji coba produk sesuai dengan prosedur penelitian yang digunakan adalah pada tahap *develop* (pengembangan). Pada tahap *develop* ini meliputi dua

kegiatan yaitu: *expert appraisal* (tahap validasi ahli materi dan media) dan *developmental testing* (uji validitas, uji reliabilitas, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar). Kegiatan *expert appraisal* diperoleh data dari penilaian validator yaitu validator ahli media dan ahli materi. Sedangkan pada kegiatan *developmental testing* diperoleh data kuantitatif hasil uji validitas, uji reliabilitas, uji coba kelompok kecil, dan uji coba skala besar. Adapun hasil dari keempat kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tahap *Expert Appraisal* (Validasi Ahli Materi dan Media)

Draft produk *storyboard* dan rancangan materi yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Namun, sebelum proses validasi kelayakan, terlebih dahulu validasi instrumen oleh pembimbing TA. Kemudian mengajukan surat permohonan validasi kelayakan kepada calon validator. Validator Ahli materi berasal dari satu dosen ahli di bidang Desain yaitu Ibu Sri Widarwati, M. Pd (ahli materi I) dan satu guru SMK pengampu mata pelajaran Dasar Desain Ibu Bexsy Kurnilasari, S.Pd. (ahli materi II). Ahli Media dilakukan oleh satu orang dosen yaitu Noor Fitrihana, M. Eng (ahli media I) dan satu guru SMK pengampu mata pelajaran Dasar Desain Ibu Bexsy Kurnilasari, S.Pd (ahli media II) yang sudah ahli dibidang media. Proses validasi materi oleh ahli materi I sebanyak tiga putaran dan proses validasi ahli materi II sebanyak dua putaran. Proses validasi ahli media I dilakukan sebanyak 2 putaran, dan proses validasi ahli media II sebanyak dua putaran. Hasil validasi yang berisi komentar,

saran, dan penilaian digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk sebelum digunakan untuk uji coba skala kecil dan skala besar.

a. *Judgement Expert* (Validasi Instrumen)

Peneliti meminta pertimbangan kepada ahli (*judgment expert*) untuk mempertimbangkan dan mengevaluasi secara sistematis tentang butir-butir instrumen apakah sudah mewakili apa yang hendak diukur. Butir instrumen disusun dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Instrumen penelitian berbentuk tes dan / atau non tes sesuai dengan karakteristik metode penelitian yang digunakan. Validasi Instrumen untuk penelitian program S1 dilakukan oleh pembimbing TAS.

Validasi instrumen yang dilakukan untuk mengungkap beberapa pernyataan yang dapat dilihat dari beberapa indikator pada instrument kemudian diperbaiki sesuai saran dari *judgment expert*. *Judgment expert* dimohon untuk memberikan validasi angket kelayakan untuk para ahli, angket siswa, soal evaluasi pembelajaran, dan media pembelajaran

Setelah tervalidasi, peneliti masuk ke tahap pembuatan surat permohonan secara tertulis kepada calon validator yang memiliki kompetensi atau keahlian di bidang media dan materi.

b. Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli Materi

Pada tahap ini rancangan materi dan produk awal (*prototype*) media berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain yang telah dibuat kemudian dinilai oleh ahli materi dari segi aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi. Penentuan kelayakan materi produk diukur dari hasil penilaian dua ahli materi yaitu satu dosen

pendidikan teknik busana UNY dan satu guru mata pelajaran Dasar Desain SMK Negeri 1 Saptosari yakni Ibu Sri Widarwati, M. Pd dan Ibu Bexzy Kurnilasari, S. Pd. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yaitu hasil angket validasi dan data kualitatif berupa saran dan masukan yang dijadikan acuan dalam revisi produk.

Validasi materi dilakukan mulai tanggal 27 Juli 2017 hingga 29 September 2017. Penilaian kelayakan produk oleh ahli materi dinilai dengan menggunakan angket kemudian dianalisis menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4, Jumlah butir soal angket yang digunakan terdiri atas 30 butir pernyataan dengan responden dua orang. Adapun hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 16 dan Tabel 17.

Tabel 16. Kriteria Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli Materi

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mean + 1,5 (Median)$		$X >$	97,5	Sangat layak
2	$Mean < X < Mean + 1,5 (Median)$	75	$< X \leq$	97,5	Layak
3	$Mean - 1,5 (Median) < X < Mean$	52,5	$< X \leq$	75	Tidak layak
4	$X < Mean - 1,5 (Median)$		$X \leq$	52,5	Sangat tidak layak

Tabel 17. Hasil Penilaian Kelayakan Produk dari Ahli Materi

Validator	Skor	Kategori	Frekuensi Relatif
Ahli Materi I	117	Sangat Layak	97,5 %
Ahli Materi 2	118	Sangat Layak	98,3 %
Total	235	Sangat Layak	97,9 %

Berdasarkan Tabel 16 di atas dapat dilihat bahwa kriteria hasil penilaian kelayakan produk oleh dua ahli materi, diketahui bahwa skor max adalah $4 \times 30 = 120$, skor min adalah $1 \times 30 = 30$, rentang skor 1 sampai 4. Dari hasil perhitungan

skor angket kedua ahli materi yang dapat dilihat pada Tabel 17 bahwa skor hasil penilaian dari masing-masing ahli dengan skor ahli materi pertama adalah 117 dan ahli materi kedua adalah 118, sehingga jumlah skor keduanya adalah 235. Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari ahli materi maka rerata nilai \bar{X} sebesar 117,5 berada pada $\bar{X} > 97,5$ ($\bar{X} > \text{Mean} + 1,5 (\text{Median})$). Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain dari segi aspek kualitas materi dan kemanfaatan materi dikatakan “Sangat Layak”. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi Prinsip Desain yang terdapat dalam produk media berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain ini sangat layak digunakan untuk penelitian.

Setelah memberikan penilaian, ahli materi memberikan saran dan masukan yang selanjutnya dipergunakan sebagai acuan perbaikan produk. Berikut ini adalah saran-saran yang diberikan oleh ahli materi.

- a. Isi materi diperbaiki dan diperdalam.
- b. Pemberian contoh gambar dan desain diperjelas sesuai teori.
- c. Penerapan Prinsip Desain disesuaikan dengan teori.

c. Validasi Media

Tahap ini produk awal (*prototype*) media berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain yang telah dibuat dan direvisi berdasarkan saran dari ahli materi kemudian dinilai oleh ahli media dari segi rancangan program dan desain media berbasis *Adobe Flash*. Penentuan kelayakan media produk diukur dari hasil penilaian dua ahli media yaitu satu dosen pendidikan teknik busana UNY dan satu guru mata pelajaran Dasar Desain SMK Negeri 1 Saptosari yakni Noor Fitrihana, M. Eng dan

Bexzy Kurnilasari, S. Pd. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yaitu hasil angket validasi dan data kualitatif berupa saran dan masukan yang dijadikan acuan dalam revisi produk.

Validasi media dilakukan mulai tanggal 30 Mei 2017 hingga 3 Oktober 2017. Penilaian kelayakan produk oleh ahli media dinilai dengan menggunakan angket kemudian dianalisis menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4, Jumlah butir soal angket yang digunakan terdiri atas 30 butir pernyataan dengan responden dua orang. Adapun hasil penilaian kelayakan oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 18 dan Tabel 19.

Tabel 18. Kriteria Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli Media

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mean + 1,5 (Median)$		$X >$	97,5	Sangat layak
2	$Mean < X < Mean + 1,5 (Median)$	75	$<X \leq$	97,5	Layak
3	$Mean - 1,5 (Median) < X < Mean$	52,5	$<X \leq$	75	Tidak layak
4	$X < Mean - 1,5 (Median)$		$X \leq$	52,5	Sangat tidak layak

Tabel 19. Hasil Penilaian Kelayakan Produk dari Ahli Media

Validator	Skor	Kategori	Frekuensi Relatif
Ahli Media I	113	Sangat Layak	94,2 %
Ahli Media 2	114	Sangat Layak	95 %
Total	227	Sangat Layak	94,6 %

Berdasarkan Tabel 18 di atas dapat dilihat bahwa kriteria hasil penilaian kelayakan produk oleh dua ahli media, diketahui bahwa skor max adalah $4 \times 30 = 120$, skor min adalah $1 \times 30 = 30$, rentang skor 1 sampai 4. Dari hasil perhitungan skor angket kedua ahli media yang dapat dilihat pada Tabel 19 bahwa skor hasil

penilaian dari masing-masing ahli dengan skor ahli media pertama adalah 113 dan ahli media kedua adalah 114, sehingga jumlah skor keduanya adalah 227. Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari ahli media maka nilai X sebesar 113,5 berada pada $X > 97,5$ ($X > Mean + 1,5 (Median)$). Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain dari segi aspek segi rancangan program dan desain media berbasis *Adobe Flash* dikatakan “Sangat Layak”. Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang terdapat dalam produk media berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain ini sangat layak digunakan untuk penelitian.

Setelah memberikan penilaian, ahli media memberikan saran dan masukan yang selanjutnya dipergunakan sebagai acuan perbaikan produk. Berikut ini adalah saran-saran yang diberikan oleh ahli media.

- a. Penggunaan *backsound* perlu diperhatikan maksud dan alasan pemilihan *backsound*.
- b. Susunan alur percabangan materi pada media disesuaikan agar tidak membingungkan.
- c. Konsistensi navigasi.

2. Tahap *Developmental Testing*

a. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dan Reliabilitas pada penelitian dilakukan kepada subjek penelitian yakni 20 peserta didik kelas X TB B SMK Negeri 1 Saptosari. Penentuan jumlah sampel ini berdasarkan pada hasil kajian teori yakni sebanyak $>50\%$ jumlah sampel uji coba skala besar. Pengambilan data ini dilakukan tanggal 7 Oktober 2017

dengan jumlah 30 item pernyataan. Setiap item pernyataan memiliki empat alternatif jawaban, yaitu sangat layak (4), layak (3), kurang layak(2), dan tidak layak (1). Keempat alternatif jawaban tersebut memiliki skor berupa angka yang selanjutnya digunakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket. Tujuan pengambilan data ini untuk mengetahui kelayakan instrumen (validitas dan reliabilitas Instrumen) berikut penjelasannya.

1) Uji Validitas Instrumen Pengguna (Peserta didik)

Teknik menentukan validitas isi melalui rincian instrumen yang sesuai kisi-kisi kemudian dikonsultasikan kepada dua ahli materi dan dua ahli media. Setelah itu, ahli memberi penilaian dan saran / masukan untuk perbaikan instrumen. Hasil saran dan pertimbangan ahli materi, butir instrumen pada aspek kualitas materi disesuaikan dengan cakupan materi pada kisi-kisi. Hasil saran dari ahli media, untuk memperbaiki struktur kalimat butir instrumen. Sesuai saran dan pertimbangan ahli, maka butir instrumen diperbaiki dan diberikan kepada ahli lagi untuk tahap penilaian. Untuk mengetahui seberapa layak instrumen penelitian ini, maka hasil penilaian yang diberikan harus diolah. Berikut hasil penilaian validitas instrumen menurut ahli materi dan ahli media yang tersaji pada tabel 13.

Tabel 13. Penilaian Validitas Instrumen menurut Ahli Materi dan Ahli Media

Instrumen	Aspek Instrumen	Mean Hasil Penilaian Ahli	Kategori
Instrumen Ahli Materi	Kualitas Materi	3,9	Sangat Layak
	Kemanfaatan Materi	4	Sangat Layak
Instrumen Ahli Media	Rancangan Program	3,78	Sangat Layak
	Desain media berbasis <i>Adobe Flash</i>	3,78	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan media, maka instrumen penelitian ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai penelitian.

2) Uji Reliabilitas Instrumen Pengguna (Peserta didik)

Reliabilitas berkenaan dengan tingkatan ketepatan (dalam tingkatan konsisten) hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai bila instrumen tersebut digunakan mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama.

$$K = \frac{\text{Pr}(a) - \text{Pr}(e)}{1 - \text{Pr}(e)} \quad K = \frac{0,964 - 0,5}{1 - 0,5}$$

$$K = \frac{0,464}{0,5} = 0,928$$

Keterangan:

K = Koefisien *cohen's Kappa*

$\text{Pr}(a)$ = persentase jumlah pengukuran konsistensi antar rater
 $= 96,4 \% = 0,964$

$\text{Pr}(e)$ = Persentase jumlah perubahan pengukuran antar rater
 $= 50 \% = 0,5$

Pengujian reliabilitas menggunakan pengujian koefisien *cohen's Kappa* yang selanjutnya nilai tersebut diinterpretasikan sesuai dengan pedoman yang dipaparkan oleh Sugiyono (2012: 229) pada Tabel 16. Nilai reliabilitas pada pengujian (*cohen's Kappa*) yaitu 0,928 sehingga instrumen kelayakan media ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat kuat (sangat reliabel).

b. Uji Coba Skala Kecil

Tahap Uji coba skala kecil pada penelitian dilakukan kepada subjek penelitian 20 peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Saptosari dengan cara peserta didik memberikan penilaian dan saran dari aspek kualitas materi, desain media berbasis *Adobe Flash*, dan kemanfaatan materi pada produk melalui angket yang diberikan. Angket yang dibuat terdiri atas 30 butir pernyataan dengan 4 alternatif pilihan jawaban yaitu sangat layak (4), layak (3), kurang layak(2), tidak layak (1). Hasil uji coba kemudian dianalisis dengan skala Likert dengan rentang skor 1-4. Pengambilan data uji coba skala kecil ini dilakukan tanggal 8 Oktober 2017

Proses pengambilan data diawali dengan proses pembelajaran terlebih dahulu dengan menggunakan produk media pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, setiap siswa diarahkan untuk mengisi angket kelayakan produk sesuai dengan pengalamannya setelah mengoperasikan produk media.

Tingkat kelayakan secara keseluruhan produk ditentukan dengan butir pernyataan sebanyak 30 soal. Kriteria hasil penilaian kelayakan produk dari aspek kelayakan produk secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 21.

Tabel 21. Kriteria Hasil Uji Kelayakan Produk

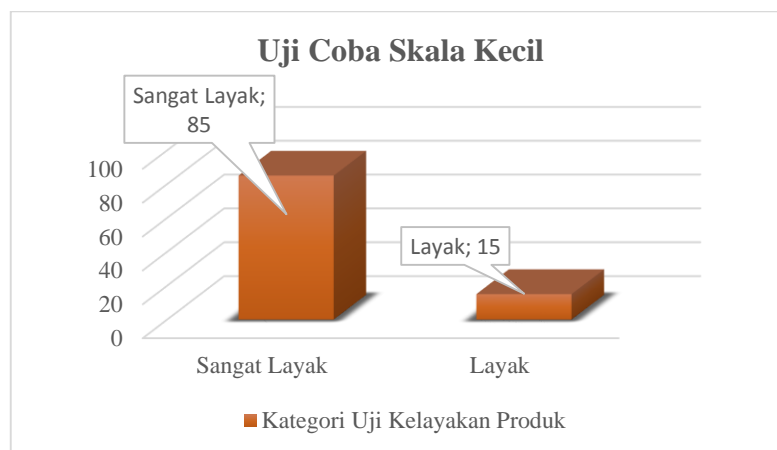
No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mean + 1,5$ (<i>Median</i>)		$X >$	97.5	Sangat layak
2	$Mean < X < Mean + 1,5$ (<i>Median</i>)	75	$< X \leq$	97.5	Layak
3	$Mean - 1,5$ (<i>Median</i>) $< X < Mean$	52.5	$< X \leq$	75	Tidak layak
4	$X < Mean - 1,5$ (<i>Median</i>)		$X \leq$	52.5	Sangat tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 30 butir pernyataan, didapatkan skor min 30 dan skor maks idealnya

sebanyak 120 sehingga diperoleh nilai tengah (*Median*) sebesar 15. Jika dilihat berdasarkan interval nilai rerata \bar{X} *mean* sebesar 101,3 berada pada $X > 97,5$ ($X > \bar{X} + 1,5 (\text{Median})$) yang masuk persentase kategori sangat layak sebesar 85 % dan kategori layak sebesar 15 %. Sehingga hasil uji coba skala kecil pada penelitian ini dikategorikan sangat layak. Hasil perhitungan kelayakan produk secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 22 dan tersaji dalam gambar diagram sebagai berikut.

Tabel 22. Hasil Perhitungan Uji skala Kecil

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
97.5 keatas	Sangat Layak	17	85 %
75-97,5	Layak	3	15 %
52,5-75	Tidak Layak	0	0
Dibawah 52,5	Sangat Tidak Layak	0	0
Jumlah		20	100%



c. Uji Coba Skala Besar (Uji Kelayakan Produk)

Tahap Uji coba skala besar pada penelitian dilakukan kepada subjek penelitian 36 peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Saptosari dengan cara peserta didik memberikan penilaian dan saran dari aspek kualitas materi, desain media

berbasis *Adobe Flash*, dan pemanfaatan materi pada produk melalui angket yang diberikan. Angket yang dibuat terdiri atas 30 butir pernyataan dengan 4 alternatif pilihan jawaban yaitu sangat layak (4), layak (3), kurang layak(2), tidak layak (1). Hasil uji coba kemudian dianalisis dengan skala Likert dengan rentang skor 1-4. Pengambilan data uji coba skala kecil ini dilakukan tanggal 10 Oktober 2017

Proses pengambilan data diawali dengan proses pembelajaran terlebih dahulu dengan menggunakan produk media pembelajaran. Setelah proses pembelajaran selesai, setiap siswa diarahkan untuk mengisi angket kelayakan produk sesuai dengan pengalamannya setelah mengoperasikan produk media. Penjelasan dapat dilihat sebagai berikut:

Tingkat kelayakan secara keseluruhan produk ditentukan dengan butir pernyataan sebanyak 30 soal. Kriteria hasil penilaian kelayakan produk dari aspek kelayakan produk secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 21.

Tabel 21. Kriteria Hasil Uji Skala Besar

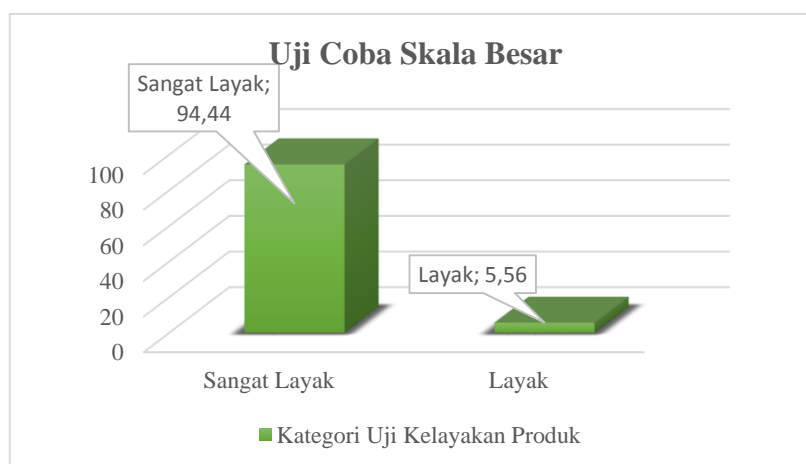
No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mean + 1,5 (Median)$		$X >$	97.5	Sangat layak
2	$Mean < X < Mean + 1,5 (Median)$	75	$<X \leq$	97.5	Layak
3	$Mean - 1,5 (Median) < X < Mean$	52.5	$<X \leq$	75	Tidak layak
4	$X < Mean - 1,5 (Median)$		$X \leq$	52.5	Sangat tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 30 butir pernyataan, didapatkan skor minimal 30 dan skor maksimal idealnya sebanyak 120 sehingga diperoleh nilai tengah (*Median*) sebesar 15. Jika dilihat berdasarkan interval maka nilai rerata \bar{X} atau *mean* sebesar 112,5 berada pada $X > 97,5$ ($X > Mean + 1,5 (Median)$) yang masuk dalam kategori sangat layak

sebesar 94,44 % dan kategori layak sebesar 5,56 %. Sehingga hasil uji coba skala besar pada penelitian ini dikategorikan sangat layak Hasil perhitungan kelayakan produk secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 22 dan tersaji dalam gambar diagram sebagai berikut.

Tabel 22. Hasil Perhitungan Kelayakan Uji Skala Besar

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
97.5 keatas	Sangat Layak	34	94,44%
75-97,5	Layak	2	5,56%
52,5-75	Tidak Layak	0	0
Dibawah 52,5	Sangat Tidak Layak	0	0
Jumlah		36	100%



Gambar 41. Diagram Uji Coba Skala Besar (Uji Kelayakan Produk)

C. Revisi Produk

Produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain yang telah divalidasi dan diuji coba kemudian direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Revisi dilakukan untuk

meminimalisir kesalahan dan kelayakan media. Adapun hasil revisi produk media media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain adalah sebagai berikut.

1. Revisi Ahli Materi

a. Revisi Ahli Materi I

Revisi ahli materi I dilakukan mengacu pada saran dan komentar dari ahli materi I yaitu Sri Widarwati, M. Pd. Pada tahap ini ahli materi I memberikan penilaian saran dari materi yang terdapat dalam produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain. Setelah ahli materi I melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi dari ahli materi adalah sebagai berikut.

1) Revisi KD dan Indikator Kompetensi

Berdasarkan pendapat ahli materi I, pada Halaman 4 Kompetensi Dasar 4.4 (menerapkan prinsip desain pada benda) dan Indikator Kompetensi 4.4.1 (merekplikasi Prinsip Desain pada desain busana) dan 4.4.2 (menerapkan Prinsip Desain pada desain busana) dihapus dan dengan tindak lanjut menambah Indikator Kompetensi lain menganalisis gambar Prinsip Desain. Tampilan halaman KD-Indikator sebelum dan setelah direvisi tersaji pada gambar 45 dan 46 berikut.



Gambar 45. KD dan Indikator Kompetensi sebelum direvisi



Gambar 46. KD dan Indikator Kompetensi setelah direvisi

2) Penghilangan Kutipan Pengarang pada Materi di Produk

Kutipan pengarang pada materi baik pengertian, jenis, maupun penerapan dihilangkan, karena pada media sudah tidak menyantumkan kutipan pengarang lagi. Tampilan halaman materi sebelum dan setelah direvisi tersaji pada gambar 47 dan 48 berikut.



Gambar 47. Tampilan sebelum kutipan dihilangkan



Gambar 48. Tampilan setelah kutipan dihilangkan

3) Mengganti Contoh dan Keterangan Prinsip Desain

Berdasarkan saran dari Ahli materi I, pada tampilan materi sebelumnya penggunaan contoh dan keterangan masih salah. Penggunaan contoh desain kurang sesuai dengan standar proporsi tubuh dan terlihat kaku. Sedangkan pada keterangan masih belum tepat. Tindak lanjutnya penulis mengganti contoh desain dan menyusunnya dalam satu halaman yang sama agar lebih ringkas. Tampilan halaman materi sebelum dan setelah direvisi tersaji pada gambar 49 dan 50 berikut.



Gambar 49. Contoh dan Keterangan Prinsip Keserasian sebelum Revisi



Gambar 50. Contoh dan Keterangan Prinsip Keserasian setelah Revisi

4) Mengganti Gambar Desain dan Keterangan pada Penerapan Prinsip Desain

Pada tampilan materi sebelumnya gambar desain penerapan dan keterangannya tidak sesuai dengan teori dan diperlukan kajian mendalam sehingga dalam memberi contoh penerapan dalam desain beserta keterangannya bisa lebih mendalam dan sesuai berdasarkan teori. Contohnya pada prinsip keserasian, tindak lanjut penulis adalah mengganti desain dan keterangannya yang lengkap dan tepat. selengkapnya pada gambar 51 dan 52 sebagai berikut.



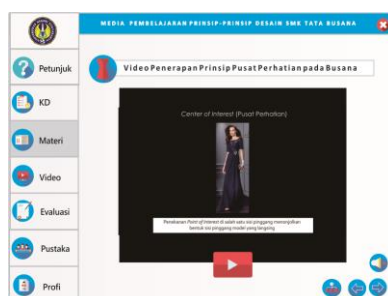
Gambar 51. Desain dan Keterangan Penerapan Prinsip Keserasian sebelum Revisi



Gambar 52. Desain dan Keterangan Penerapan Prinsip Keserasian setelah Revisi

5) Mengganti Gambar dan Keterangan pada Video Penerapan dalam Busana

Gambar dan keterangan pada video sebelum revisi tidak sesuai dengan kajian teori pada materi Prinsip Desain. Tindak lanjut peneliti adalah mengganti dan menambah gambar penerapan busana sesungguhnya, serta mengganti keterangannya sesuai dengan teori. Contohnya pada Video Prinsip Perhatian pada gambar 53 dan 54 sebagai berikut.



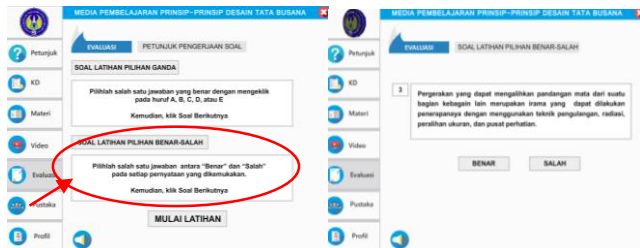
Gambar 53. Video Penerapan Prinsip Pusat Perhatian sebelum Revisi



Gambar 54. Video Penerapan Prinsip Pusat Perhatian setelah Revisi

6) Menghilangkan atau Menghapus Soal Evaluasi Benar-Salah

Berdasarkan pendapat ahli materi I, Soal evaluasi benar-salah dihilangkan agar mempersingkat waktu durasi media. Tindak lanjut penulis adalah menghilangkan soal evaluasi benar-salah dan petunjuk pengerjaannya sesuai halaman 55 dan 56 berikut.



Gambar 55. Soal Evaluasi Benar-Salah sebelum dihapus



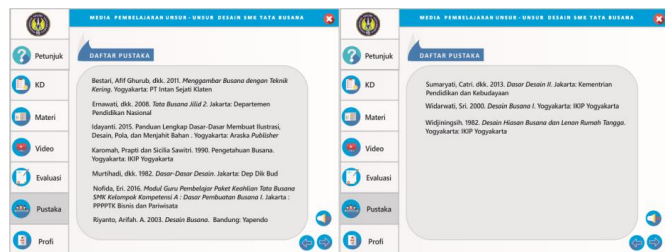
Gambar 56. Soal Evaluasi Benar-Salah setelah dihapus

7) Menambah Refrensi Buku sebagai Acuan dalam Pembuatan Materi

Refrensi buku pada produk masih kurang, sehingga tindak lanjutnya penulis menambah refrensi buku-buku mengenai materi prinsip desain. Refrensi yang perlu ditambah meliputi contoh penerapan, penjelasan pengertian, dan penjelasan macam-macam. Refrensi yang sudah didapat kemudian dicantumkan pada daftar pustaka. Tampilan sebelum dan sesudah revisi tersaji pada gambar 57 dan 58 .



Gambar 57. Daftar Pustaka sebelum Revisi



Gambar 58. Daftar Pustaka sebelum Revisi

b. Revisi Ahli Materi II

Revisi ahli materi II dilakukan mengacu pada saran dan komentar dari ahli materi II yaitu Bexzy Kurnilasari, S. Pd. Pada tahap ini ahli materi II memberikan penilaian saran dari materi yang terdapat dalam produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain. Setelah ahli materi II melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi dari ahli materi II adalah sebagai berikut.

1) Mengganti Keterangan pada Klasifikasi Macam-Macam Prinsip Irama

Berdasarkan saran Ahli materi II keterangan macam-macam prinsip irama masih belum sesuai teori. Penggunaan istilah juga diganti agar lebih tepat dan dapat dibaca oleh calon pengguna (peserta didik SMK kelas X). Upaya tindak lanjut penulis yakni menggabungkan beberapa pendapat dan mengganti istilah yang salah pada keterangan. Tampilan sebelum dan sesudah revisi pada gambar 59 dan 60.



Gambar 59. Keterangan Macam Irama sebelum Revisi



Gambar 60. Keterangan Macam Irama setelah Revisi

2) Menambah soal evaluasi analisis penerapan prinsip desain beserta desain

Pada soal evaluasi sebelumnya, soal yang berkaitan dengan analisis penerapan desain hanya satu soal saja dan belum ada gambar desain penerapan.

Tindak lanjut penulis adalah menyantumkan gambar dan mengganti soal. Tampilan sebelum dan sesudah revisi pada gambar 61 dan 62 berikut.



Gambar 61. Soal Evaluasi sebelum Revisi



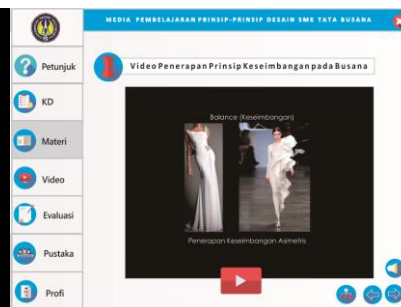
Gambar 62. Soal Evaluasi setelah Revisi

3) Mengganti gambar pada video penerapan prinsip keseimbangan

Berdasarkan masukan dari Ahli materi II, video penerapan prinsip keseimbangan sebelum revisi menggunakan gambar yang sudah sering dipakai dalam pembelajaran. Sehingga perlu mengganti referensi gambar penerapan lain dan mempersingkat keterangannya. Hal tersebut tersaji pada gambar 63 dan 64 berikut.



Gambar 63. Video Prinsip Keseimbangan sebelum direvisi



Gambar 64. Video Prinsip Keseimbangan setelah direvisi

2. Revisi Ahli Media

a. Revisi Ahli Media I

Revisi ahli media I dilakukan mengacu pada saran dan komentar dari ahli media I yaitu Noor Fitrihana, M. Eng. Pada tahap ini ahli media I memberikan

penilaian saran dari media yang terdapat dalam produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain. Setelah ahli media I melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi dari ahli media I adalah sebagai berikut.

1) Mengganti teks dan gambar pada judul *opening* halaman intro

Teks “Selamat datang di” pada halaman intro sebelumnya dihapus. Selain itu penggunaan gambar perlu diganti dan disesuaikan. Hal tersebut tersaji pada gambar 65 dan 66 berikut.



Gambar 65. Halaman intro sebelum direvisi



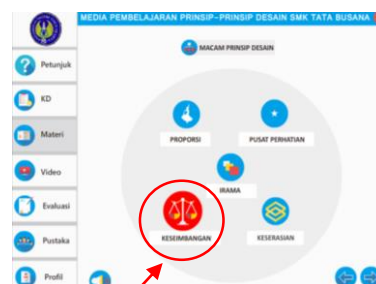
Gambar 66. Halaman intro setelah direvisi

2) Tombol ditambah warna kontras saat kursor mengarah ke tombol

Berdasarkan masukan dari Ahli media I, pada saat kursor mengarah pada tombol navigasi harus ada pengalihan bentuk dan warna. Hal ini berhubungan dengan hubungan interaksi manusia atau pengguna dengan media pada komputer. Hal tersebut tersaji pada gambar 67 dan 68 berikut.



Gambar 67. Sebelum ada penambahan efek kursor

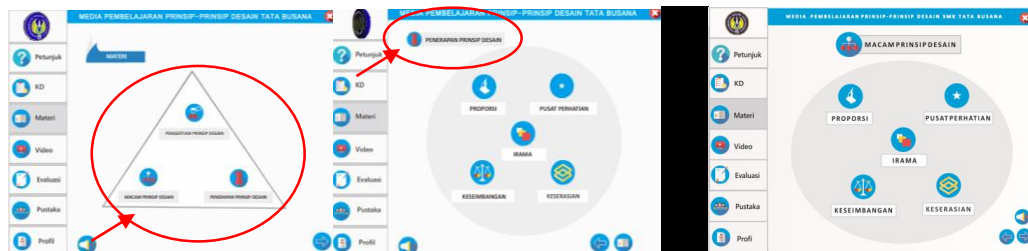


Gambar 68. Setelah ada penambahan efek kursor

3) Menghapus penggolongan materi secara umum dan khusus

Berdasarkan saran dari Ahli media I penggolongan materi secara umum seperti pengertian Prinsip Desain, macam Prinsip Desain, dan penerapan Prinsip Desain yang dibuat dalam bentuk *flat-icon* navigasi sebaiknya dihilangkan. Termasuk penggolongan khusus pada penerapan Prinsip Desain juga dihapus. Hal ini dimaksud agar tidak membingungkan dan menyulitkan peserta didik dalam belajar mengenai satu jenis prinsip desain.

Tindakan lanjut adalah meringkas konsep materi kepada 1 x tampilan navigasi tentang macam prinsip desain dan langsung menyambung ke tampilan penerapan pada halaman berikutnya. Sehingga peserta didik dapat belajar tiap macam prinsip desain secara tuntas dalam satu *line* yang sama. Penghubung antar halaman hanya tombol *next*. Hal tersebut tersaji pada gambar 69 dan 70 berikut.



Gambar 69. Penggolongan Materi sebelum Revisi

Gambar 70. Penggolongan Materi setelah Revisi

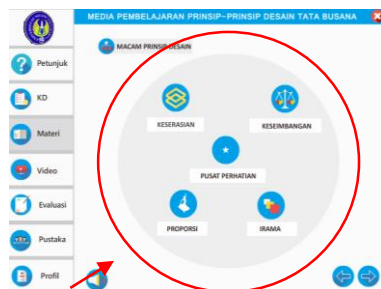
b. Revisi Ahli Media II

Revisi ahli media II dilakukan mengacu pada saran dan komentar dari ahli media II yaitu Bexzy Kurnilasari, S. Pd. Pada tahap ini ahli media II memberikan penilaian saran dari media yang terdapat dalam produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain. Setelah ahli media II melakukan

penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi dari ahli media II adalah sebagai berikut.

- 1) Peletakan *Flat-icon* navigasi pada halaman Macam Prinsip Desain disusun secara urut.

Penyusunan dan peletakkan *Flat-icon* navigasi pada halaman menu Materi (macam Prinsip Desain) harus disusun urut dari atas bagian kiri sampai bawah bagian kanan. Hal ini dimaksud agar konsisten dengan halaman selanjutnya. Hal tersebut tersaji pada gambar 71 dan 72 berikut.



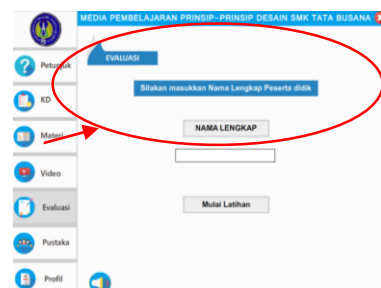
Gambar 71. Peletakan *Icon* sebelum Revisi



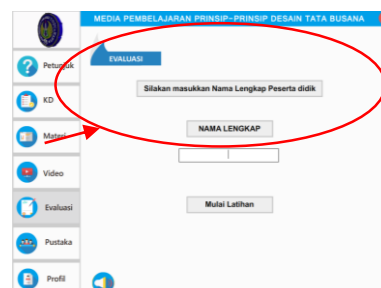
Gambar 72. Peletakan *Icon* setelah Revisi

- 2) Mengganti Ukuran dan Jenis *font* pada media

Jenis *font* yang sebelumnya *calibri* diganti menjadi *tahoma* dan *caviar dreams*. Hal itu juga termasuk *font* pada judul, dan teks pada navigasi. Ukuran *font* pada judul diatas media juga diperkecil. Hal tersebut tersaji pada gambar 73 dan 74 sebagai berikut.



Gambar 73. Ukuran dan Jenis *Font* sebelum Revisi



Gambar 74. Ukuran dan Jenis *Font* setelah Revisi

3. Revisi Peserta Didik

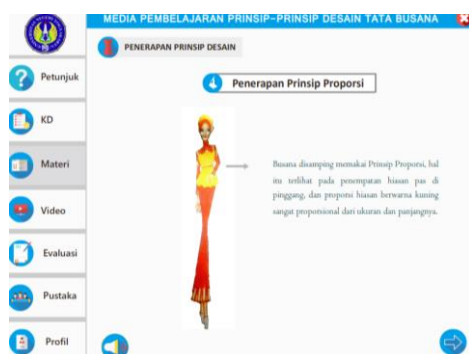
Revisi peserta didik dilakukan mengacu pada hasil saran dan komentar dari peserta didik kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Saptosari. Pada tahap ini peserta didik memberikan penilaian saran dari segi media dan materi yang terdapat dalam produk media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain. Setelah peserta didik melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi dari peserta didik adalah sebagai berikut.

- a. Kualitas *Backsound* video dan media buruk ketika dinyalakan bersama.

Sebelum revisi, ketika *backsound* media dan video dinyalakan secara bersamaan, kualitas suara yang dihasilkan buruk dan pecah. Sehingga tindak lanjut selanjutnya adalah menghapus *backsound* video sehingga hanya memakai *backsound* media saja.

- b. Gambar penerapan prinsip proporsi tidak jelas

Pada penerapan prinsip proporsi, gambar yang disajikan tidak representatif terhadap teori dan keterangan. Selain itu kualitas gambar yang buruk sehingga tidak jelas bagi peserta didik. Tindak lanjut penulis adalah mengganti dengan gambar desain yang berkualitas baik dan sesuai dengan teori penerapan prinsip proporsi.



Gambar 75. Penerapan Prinsip Proporsi sebelum Revisi



Gambar 76. Penerapan Prinsip Proporsi setelah Revisi

D. Kajian Produk Akhir

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari. Produk media pembelajaran ini diperuntukkan bagi siswa SMK Kelas X Tata Busana. Produk media pembelajaran ini merupakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer yang dapat dikontrol oleh pengguna. Menu-menu yang terdapat pada produk media pembelajaran ini meliputi halaman intro, petunjuk, KD - Indikator Kompetensi, materi, video, evaluasi, pustaka, dan profil. Menu petunjuk berisi penjelasan fungsi-fungsi tombol pada produk media pembelajaran, menu KD berisi kompetensi dasar dan Indikator Kompetensi, menu materi berisi materi pembelajaran Prinsip Desain (pengertian, macam-macam, penerapan pada desain, dan video penerapan masing-masing Prinsip Desain pada busana sesungguhnya), menu video berisi video penerapan prinsip desain secara keseluruhan, menu evaluasi berisi soal evaluasi interaktif, menu pustaka berisi daftar pustaka, serta menu profil berisi informasi profil pengembang.

Semua menu tergabung menjadi 46 *frame* dan disimpan atau dikemas dalam CD (*Compact Disk*) dengan tipe *file exe*. Ukuran *file* produk media pembelajaran ini adalah 36 *MB* dan dapat dijalankan pada semua komputer yang menggunakan sistem operasi *Windows* (*Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8*). Desain tampilan untuk produk media pembelajaran yaitu menggunakan background berwarna biru muda, backsound instrumen musik, jenis huruf *Times New Roman, Tahoma, Caviar Dreams*, dan *Adobe Caslon Pro* dengan ukuran 6,5- 10,5 pt. Warna huruf yaitu hitam, biru tua, coklat tua, dan tata letak tulisan adalah *left* dan *center*.

Produk media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari produk media pembelajaran ini yaitu (1) dari segi pengemasan dan tampilan lebih efektif dan memiliki banyak gambar desain dibandingkan dengan media *Power Point* dan *softfile* modul yang digunakan guru; (2) produk media pembelajaran bersifat interaktif karena terdapat respon timbal balik pada menu evaluasi untuk hasil skor dan *space* pengisian nama pada evaluasi; (3) pada menu dan sub menu macam-macam Prinsip Desain terdapat *Flat icon*-animasi yang merupakan jenis *icon*-animasi yang banyak dikembangkan untuk pembuatan aplikasi dan media dalam IT, sehingga membuat peserta didik lebih tertarik dan mudah mengingat; (4) Kebebasan pemilihan menu, sub menu, dan pemilihan materi oleh siswa secara mandiri dan cepat tanpa harus menelusuri bagian media atau materi dari awal. Kekurangan dari produk media pembelajaran ini yaitu (1) *flat icon*-animasi masih terbatas diam , (kecuali ketika kursor menyentuh icon), artinya *flat icon* ini tidak bersuara dan bergerak; (2) Soal pada menu evaluasi tidak bisa diganti-ganti sesuai keinginan guru.

Berikut merupakan pembahasan terhadap isi dari setiap komponen, menu, dan sub menu produk yang sudah dikembangkan.

1. Halaman Intro

Halaman intro memuat judul media “Media Pembelajaran Prinsip-Prinsip Desain SMK Tata Busana Kelas X”, logo Universitas Negeri Yogyakarta yang berputar 3D, dan gambar penerapan Prinsip Desain pada desain busana. Tujuannya adalah untuk memberi gambaran tentang isi pada media. Tulisan dibuat dengan jenis *font Times New Roman* ukuran 9,75-11,5. *Background* berwarna putih, dengan

hiasan berwarna biru dan abu-abu di tiap sudut yang bergerak. Pada bagian tengah bawah terdapat tombol navigasi “masuk” untuk masuk ke dalam halaman media.

Pemilihan musik Pembuka (*intro-music*) dan *Backsound* musik pada media didasarkan pada konsep, tujuan, materi, dan dilandaskan sebagai komponen untuk membantu memasukkan pesan materi kepada pengguna. Hal sesuai dengan pendapat Sunyito, D. H (dalam Sungkono, 1999) bahwa pemilihan jenis musik dalam program audio harus dilandaskan pada kepentingan untuk membantu memasukkan pesan. Oleh karena itu musik tetap harus menjiwai namun bersifat *extrovert* (lebih menciptakan suasana). Sehingga pengguna tetap menikmati alunan musik tanpa terganggu dan merasakan energi positif dari musik untuk belajar melalui media. Berdasarkan kajian tersebut maka penulis menggunakan musik jenis *EDM* yang ringan dan menyenangkan. Musik ini biasa digunakan untuk *backsound* *fashionshow*. Pemilihan musik didasarkan karena konsep media yang lebih baru dan *fresh*. Tampilan akhir halaman intro tersaji pada gambar 77.



Gambar 77. Tampilan Akhir Halaman Intro

2. Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk berisi tabel penjelasan setiap *flat-icon* tombol pada media dan icon menu. Halaman petunjuk ini terdiri dari dua halaman muka. Tampilan akhir halaman petunjuk tersaji pada gambar 78 sebagai berikut.



Gambar 78. Tampilan Akhir Halaman Petunjuk

3. Halaman KD

Halaman KD berisi Kompetensi dasar dan Indikator kompetensi dimana setelah revisi KD yang diambil hanya pada KD 3.4 Mendeskripsikan Prinsip Desain. Indikator kompetensi yang ditambah yakni pada 3.4.5 Menganalisis gambar Prinsip Desain. Tampilan akhir halaman KD tersaji pada gambar 79 sebagai berikut.



Gambar 79. Tampilan Akhir Halaman KD-Indikator

4. Halaman Materi

c. Halaman Pengertian Prinsip Desain

Halaman pengertian prinsip desain berisi hasil kajian dari beberapa teori pengertian Prinsip Desain menurut para ahli. Halaman ini juga berisi *flat-icon* sebagai simbol dari pengertian Prinsip Desain. Tampilan akhir halaman pengertian prinsip desain tersaji pada gambar 80 berikut.



Gambar 80. Tampilan akhir halaman Pengertian Prinsip Desain

d. Halaman Macam-Macam Prinsip Desain

Halaman ini berisi lima tombol navigasi berbentuk *flat-icon* animasi yang merepresentasikan macam prinsip desain seperti proporsi, pusat perhatian, irama, keseimbangan, dan keserasian. *Flat-icon* akan berubah warna dan ukuran ketika di sentuh oleh kursor. Tampilan akhir halaman macam prinsip desain tersaji pada gambar 81 berikut.



Gambar 81. Tampilan akhir halaman Macam Prinsip Desain

e. Halaman Pengertian Macam-Macam Prinsip Desain

Halaman ini berisi pengertian setiap macam prinsip desain. Yakni pengertian proporsi, pusat perhatian, irama, keseimbangan, dan keserasian beserta klasifikasinya. Tampilan akhir halaman pengertian macam-macam prinsip desain tersaji pada gambar 82 berikut.



Gambar 82. Tampilan Akhir Halaman Pengertian Macam-Macam Prinsip Desain

f. Halaman Contoh Macam-Macam Prinsip Desain

Halaman ini berisi contoh setiap macam prinsip desain. Yakni contoh proporsi, pusat perhatian, irama, keseimbangan, dan keserasian beserta klasifikasinya. Hal tersebut tersaji pada gambar 83 berikut.



Gambar 83. Tampilan Akhir Halaman Contoh Macam-Macam Prinsip Desain

g. Halaman Penerapan Prinsip Desain pada Desain Busana

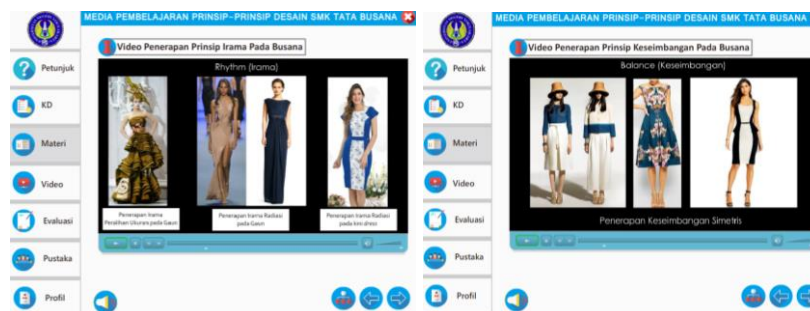
Halaman ini berisi penerapan setiap macam prinsip desain (proporsi, pusat perhatian, irama, keseimbangan, dan keserasian) pada desain busana. Hal tersebut tersaji pada gambar 84 berikut.



Gambar 84. Tampilan akhir halaman Penerapan Prinsip Desain pada Desain Busana

h. Halaman Video Penerapan Prinsip Desain pada Busana

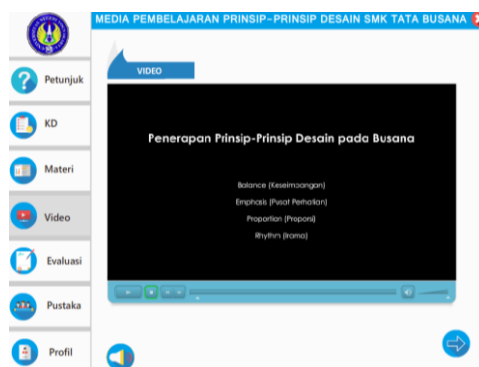
Halaman ini berisi video penerapan setiap macam prinsip desain pada busana. Yakni video penerapan proporsi, pusat perhatian, irama, keseimbangan, dan keserasian pada busana beserta keterangannya. Tampilan akhir halaman video penerapan prinsip desain tersaji pada gambar 85 berikut.



Gambar 85. Tampilan Akhir Halaman Video Penerapan pada Busana

5. Halaman Video

Halaman ini berisi video penerapan prinsip desain pada busana secara keseluruhan. Yakni berisi busana-busana yang ditampilkan melalui *fashionshow* menggunakan konsep Prinsip Desain. Hal tersebut tersaji pada gambar 84 berikut.

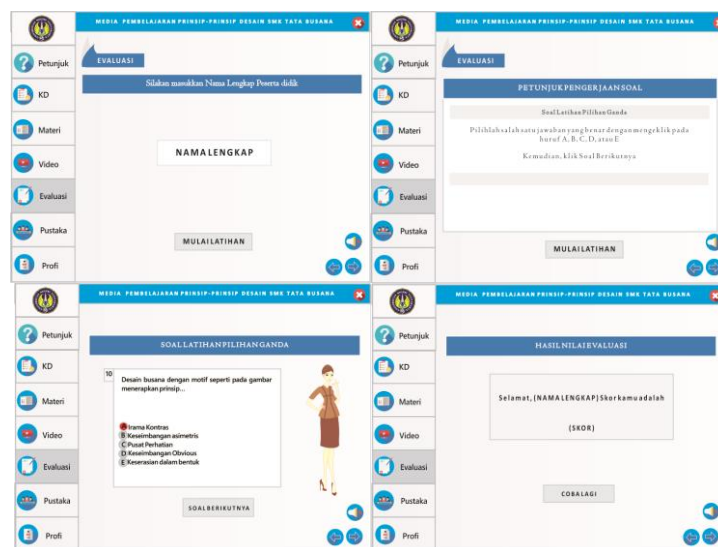


Gambar 86 . Tampilan Akhir Halaman Video

6. Halaman Evaluasi

Halaman evaluasi berisi petunjuk pengerjaan soal pilihan ganda, halaman input nama, soal-soal evaluasi, dan halaman skor nilai. Halaman evaluasi termasuk

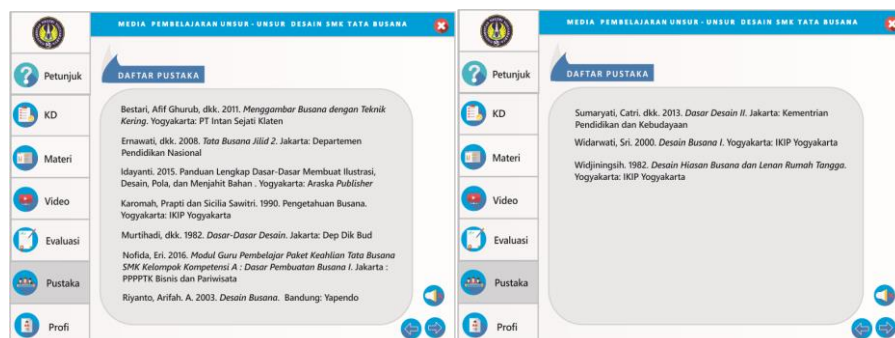
salah satu bagian media ini yang disebut interaktif. Hal ini karena sifat media interaktif yang dapat merespon balik pengguna, yang ditunjukkan dari kemampuan menginput nama, menawarkan pilihan jawaban yang dapat dipilih pengguna, dan merespon kembali hasil skor beserta *output* nama pengguna pada halaman skor nilai. Tampilan akhir halaman evaluasi tersaji pada gambar 87 berikut.



Gambar 87. Tampilan Akhir Halaman Evaluasi

7. Halaman Pustaka

Halaman pustaka berisi daftar-daftar pustaka yang digunakan sebagai sumber referensi materi dalam media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain. Tampilan akhir halaman pustaka tersaji pada gambar 88 berikut.



Gambar 88. Tampilan Akhir Halaman Pustaka

8. Halaman Profil

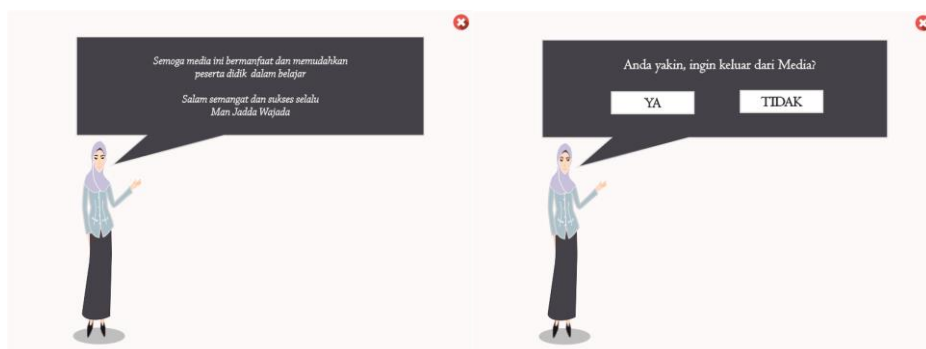
Halaman profil berisi biodata penulis seperti nama, tempat tanggal lahir, program studi, dan motto hidup, serta dilengkapi foto profil penulis. Tampilan akhir halaman profil tersaji pada gambar 89 berikut.



Gambar 89. Tampilan Akhir Halaman Profil

9. Halaman Keluar Media

Halaman keluar media merupakan halaman yang muncul setelah pengguna (*user*) menekan tombol next setelah menu profil. Halaman ini ada dua jenis, yakni 1) halaman penutup yang berisi salam dan kata penyemangat; 2) halaman yang berisi penekanan untuk meyakinkan pengguna apakah pengguna ingin keluar dari media atau tidak. Tampilan akhir halaman keluar media tersaji pada gambar 90 berikut.



Gambar 90. Tampilan Akhir Halaman Keluar Media

E. Keterbatasan Penelitian

Hasil akhir produk penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi prinsip desain. Pengembangan media pembelajaran ini sudah dibuat semaksimal mungkin, namun dalam pengembangan media ini terdapat keterbatasan diantaranya:

1. Soal evaluasi didalam media yang dikembangkan tidak dapat diperbaharui sendiri oleh guru.
2. Penggunaan desain pada produk media pembelajaran yang dikembangkan masih terbatas 2D.
3. Produk media tidak menampilkan fitur audio narasi.
4. Media berbasis *Adobe Flash* ini hanya dapat ditayangkan pada komputer dan laptop. Serta hanya beberapa jenis *smartphone* tertentu yang dapat membuka media ini.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari dikembangkan melalui: a. Tahap *Define* meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan merumuskan tujuan sesuai dengan hasil pedoman observasi, wawancara, dan studi pustaka; b. Tahap *Design* meliputi memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran *Adobe Flash*, pembuatan *flowchart*, rancangan produk (*storyboard*), rancangan materi, dan penyusunan produk awal (*prototype*); c. Tahap *Develop* meliputi *expert appraisal* dan *development testing*. *Expert appraisal* dilakukan dengan validasi ahli materi yang menyatakan sangat layak dan ahli media menyatakan sangat layak. *Development testing* dilakukan dengan 1) uji coba skala kecil yakni dilakukan pada 20 peserta didik dan dinyatakan sangat layak. 2) Uji coba skala besar dilakukan pada 36 peserta didik. Peserta didik menyatakan produk *Adobe Flash* yang dibuat sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari berdasarkan validasi ahli materi menghasilkan *mean* sebesar 117.5 yang termasuk kategori sangat layak. Validasi ahli media menghasilkan *mean* sebesar 113,5 yang termasuk kategori

sangat layak. Pada uji coba skala kecil diperoleh hasil *mean* sebesar 101,3 dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba skala besar diperoleh hasil *mean* sebesar 112, 5 dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* berdasarkan ahli materi, ahli media, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar dinyatakan sangat layak, sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan pada mata pelajaran Dasar Desain.

B. Saran dan Pemanfaatan Produk

Berdasarkan kegiatan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari selanjutnya yaitu:

1. Proses pembuatan animasi dibuat lebih 3D dan menarik dalam pemilihan warna dan gerak animasi.
2. Proses pembuatan video sebagai pelengkap media dibuat lebih variatif dari segi pemilihan contoh gambar dan desain.
3. Pembuatan program media ini sebaiknya menggunakan sistem pemrograman dan pemilihan soal evaluasi yang dapat diganti-ganti secara berkala oleh guru.
4. Produk media ini diharapkan dapat dikembangkan sampai pada materi penerapan Prinsip Desain dimana terdapat halaman khusus dalam media, yang menyediakan fitur untuk membuat gambar desain penerapan Prinsip Desain.

5. Diharapkan Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari dapat dilanjutkan sampai tahap uji hasil belajar dan uji coba dalam lingkup yang lebih luas.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk lebih Lanjut

1. Diseminasi

Tahap Diseminasi (Penyebarluasan) pada penelitian mengembangkan ini hanya sampai pada tahap kedua dari tiga tahap diseminasi. Tahap tersebut meliputi:

- a. *Validation testing*: tahap ini merupakan implementasi penerapan media yang sudah layak dan valid pada peserta didik untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan untuk mencapai tujuan dari pengembangan produk ini.
- b. *Packaging*: Pengemasan media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan penggandaan *folder* berupa *softfile* media melalui CD dengan memberi label dan kemasan.

2. Pengembangan Produk lebih Lanjut

Penelitian dan pengembangan lebih lanjut hendaknya dapat melewati tahap ketiga dari tiga tahap diseminasi (penyebarluasan) yakni *diffusion and adoption*. Setelah melalui tahap pengemasan diharapkan media tersebut disebarluaskan. Supaya dapat diserap (diffusi) atau dipahami peserta didik dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka. Selain itu, pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambah kelengkapan komponen yang belum tersedia dalam produk ini seperti penambahan audio narasi untuk membimbing siswa pada setiap pemahaman halaman program, pembuatan sistem pada soal evaluasi yang dapat

diacak, pembuatan soal evaluasi yang dapat diperbaharui sendiri oleh guru dengan menggunakan *XML (Extensible Markup Language)* dan kemampuan interaktif program yang dapat diimplementasikan sehingga memuat Kompetensi Dasar penerapan Prinsip Desain pada benda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguspriatna. *Pengertian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Diakses dari <http://www.scribd.com/document/22224585/pengertian-standar-kompetensi-dan-kompetensi-dasar//download> pada tanggal 1 November 2017 pukul 14.30
- Anggraeni, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bestari, A. G. (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Sleman. KTSP.
- Chodiyah, Mamdy, W. A (1982). *Disain Busana*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dewi, C. K. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Prakarya Membuat Menggunakan Adobe Flash untuk peserta didik Kelas VII SMP Dr. Wahidin*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Fatimah. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 pada Materi Gula dan Hasil Olahnyanya untuk Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon*. Skripsi . Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Hidayatullah, P & Amarullah, A, dkk. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung : Informatika.
- Harahap, M. N (2015) *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013*. Diakses dari <http://www.kompasiana.com/harahap/kompetensi-inti-dan-kompetensi-dasar-dalam-kurikulum-2013> tanggal 1 November 2017

- Hasanah, U, dkk. (2009). *Menggambar Busana*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Idayanti. (2015). *Panduan Lengkap Dasar-Dasar Membuat Ilustrasi, Desain, Pola, dan Menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Indrawan, R dan Yaniawati, P. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Istiana. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana menggunakan Adobe Flash CS4 untuk Peserta Didik Kelas X Busana SMK Negeri 3 Klaten*. Skripsi . Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Jibril, A. (2011). *Jurus Kilat jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer.
- Kopecky, K. (2009). *Adobe Flash Platform for Creator of Online Multimedia Educational Content. Journal of Technology and Information Education*, Volume 1, Issue 3, ISSN 1803-537 X.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- Madcoms. (2012). *Adobe Flash CS3*. Yogyakarta: Andi
- Macdoms. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi
- Majid, A dan Rochman, C. (2014). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non-Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Mustofa, Z. (2009). *Mengurai Variabel hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Muthohirin, N. (2014). *Pendidikan Harus Makin Melek Teknologi*. Koran Sindo. Diakses dari <http://nasional.sindonews.com/read/927888/162/pendidikan-harus-makin-melek-teknologi-1416715434> pada tanggal 23 Desember 2016. Pukul 22.50 WIB.
- Mustholiq, I, dkk. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Dasar Listrik. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Volume 16. Nomor 1.
- Nirmala, D. R. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Blazer berbasis Adobe Flash Cs6 untuk peserta didik kelas XI busana di SMK Negeri 3 Magelang*. Skripsi . Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Nofida, E. (2016). *Modul Guru Pembelajar Paket Keahlian Tata Busana SMK Kelompok Kompetensi A : Dasar Pembuatan Busana I*. Jakarta : PPPPTK Bisnis dan Pariwisata
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 Tentang *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK*
- Pranowo, G. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Sadiman, A. S, dkk (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Shofiani, I. (2012). *Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional*. Diakses dari <https://ikashofiani.files.com/2012/05/modul-pelatihan-adobeflash-cs3-professional.pdf> pada tanggal 28 November 2016. Pukul 16.45 WIB.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sukandarrumidi. (2002). *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sukoco, Z. A, Sutiman, dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan . Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kejuruan..* Volume 22. Nomor 3
- Sumarsih. (2009). *Peranan Multimedia Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa terhadap Materi Manajemen Produksi. Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumaryati, C & Hestiworo. (2013). *Dasar Desain I*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumaryati, C & Winarti. (2013). *Dasar Desain 2*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sungkono. (1999). *Pengembangan Media Audio*. Yogyakarta: FIP INY.
- Surakhmad. (1994). *Teori Penentuan Jumlah Sampel*. Diakses dari www.scribd.com/doc/93191945/dasar-teori-penentuan-jumlah-sampel pada tanggal 20 September 2017. Pukul 15. 30
- Susilana, R dan Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyitno. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Volume 23. Nomor 1.
- Thiagarajan, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Umar H. (2007). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wahono R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 15 Maret 2017. Pukul 14.30.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran: Visual-Audio Visual- Komputer- Powerpoint- Internet- Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena

Widarwati, S. (2000). *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Widihastuti. (2007). *Pencapaian Kompetensi Siswa SMK Negeri Program Keahlian Tata Busana di Kota Yogyakarta dalam Pembelajaran dengan KBK. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Volume 16. Nomor 2

Widjiningih. (1982). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

STUDI PENDAHULUAN

1. Hasil Observasi
2. Hasil Wawancara (Guru dan Peserta Didik)
3. Permendikbud No 70 tahun 2013 mengenai Kurikulum 2013
4. Silabus
5. RPP Prinsip Desain

HASIL OBSERVASI

Sasaran : Peserta didik Kelas X Jurusan Tata Busana

Tempat : Ruang Teori kelas X , Lab Komputer SMK Negeri 1 Saptosari, dan Perpustakaan


Hari, Tanggal : Rabu, 16 November 2016 dan Selasa, 17 Januari 2017

Waktu : 12..30-13.00 dan 07.15-10.30

No.	Aspek Yang Diamati	Deskripsi Hasil Observasi
1.	Penggunaan media belajar peserta didik dalam mendukung kegiatan pembelajaran Prinsip desain	<ol style="list-style-type: none">1. Mata Pelajaran Dasar Desain bergabung dengan mata pelajaran Simulasi Digital sehingga ruangan yang digunakan adalah Lab Komputer2. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dasar desain adalah Modul yang berupa <i>softcopy</i> yang ditampilkan pada <i>screen</i> didepan kelas.
2.	Sikap peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik aktif memperhatikan guru apabila di rangsang dengan gambar dan penjelasan yang menarik.2. Ada 13 siswa yang mengalihkan perhatiannya ke hal lain seperti bermain dan mengobrol saat guru menampilkan penjelasan teori pada modul <i>softfile</i> yang dominan berupa teks.
3	Kondisi dan Fasilitas di Lab Komputer SMK Negeri 1 Saptosari	<ol style="list-style-type: none">1. Lab Komputer SMK Negeri 1 Saptosari memiliki 25 Komputer, 1 <i>Screen</i>, 1 <i>Proyektor</i>, dan 1 set <i>speaker</i> dalam kondisi baik.2. Ada 10 siswa mengoperasikan komputer sendiri dan 24 siswa mengoperasikan komputer secara berpasangan dengan teman sebangku.

Yogyakarta, Oktober 2017

Guru Pengampu


Bexzy Kurnilasari, S. Pd.

HASIL WAWANCARA I

Sasaran : Guru Mata Pelajaran Dasar Desain (Bexzy Kurnilasari, S. Pd.)
 Tempat : Ruang Lab Praktik 1 Jurusan Tata Busana SMK Negeri 1 Saptosari
 Tanggal : Rabu, 16 November 2016, Selasa, 17 Januari 2017, dan
 Selasa 7 Maret 2017
 Waktu : 13.00-13.30 , 12.30-13.15, dan 11.30-12.00 (pada jam Istirahat)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di SMK Negeri 1 Saptosari prodi Tata Busana pernah terlibat dalam penelitian pengembangan pembelajaran?	Pernah, namun jarang karena lokasi sekolah yang cukup jauh dari perguruan tinggi. Untuk mata pelajaran Dasar Desain belum ada pengembangan penelitian dari mahasiswa S1.
2.	Bagaimana kondisi kelas dan siswa prodi Tata Busana kelas X?	Kelas Tata Busana kelas X ada dua kelas. Kelas X TB A memiliki 36 peserta didik, sedangkan kelas TB B ada 34 peserta didik.
3.	Bagaimana kondisi dan jumlah referensi sumber belajar siswa?	Sumber belajar siswa berupa modul <i>softfile</i> dan buku di perpustakaan. Namun, jumlah referensi dan buku di perpustakaan sangat sedikit dan tempat <i>photocopy</i> maupun percetakan cukup jauh.
4.	Apa saja media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran Dasar Desain kelas X SMK Negeri 1 Saptosari?	Media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran Dasar desain adalah 1. <i>Powerpoint</i> 2. Modul dalam bentuk <i>softfile</i> Yang keduanya ditampilkan pada layar <i>screen</i>
5.	Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran Dasar Desain kelas X SMK Negeri 1 Saptosari?	1. Pembelajaran teori terkadang di Lab Komputer karena bersamaan dengan Simulasi Digital dan pembelajaran praktik di ruang Kelas 2. Metode Pembelajaran berupa diskusi, ceramah, tanya jawab, dengan Pembagian kelompok untuk teori, sedangkan untuk pelajaran praktik menggunakan <i>peer tutoring</i> .
6.	Apa saja Hambatan dalam proses pembelajaran Dasar Desain?	1. Sebagian besar hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Saptosari pada materi Prinsip Desain belum mencapai KKM.

		<p>2. Peserta didik kurang memiliki antusias dalam mempelajari Prinsip Desain karena media yang digunakan guru berupa <i>power point</i> dan <i>softfile</i> modul tidak dapat menampilkan contoh gambar desain dan video secara lengkap dan terstruktur, sehingga hasil pembelajaran materi Prinsip Desain belum maksimal.</p> <p>3. Pemakaian <i>softcopy</i> dalam bentuk modul kurang efektif karena tampilannya berupa tulisan yang mendominasi, sedangkan didalam materi Prinsip Desain dan Indikator kompetensinya cenderung ke gambar.</p> <p>4. Tidak memungkinkannya penggunaan media <i>power point</i> dan <i>softfile</i> modul dioperasikan secara acak dan bebas dalam menyesuaikan pemilihan halaman materi yang ingin dipelajari, mengingat cakupan materi Prinsip Desain yang banyak</p>
7.	Apa solusi dan saran untuk mengatasi proses pembelajaran Dasar Desain materi Prinsip Desain melalui pengembangan media?	<p>Pengembangan media nantinya diharapkan dapat berupa tampilan yang terdapat tulisan, gambar, desain, video, soal-soal evaluasi, dan animasi yang menarik peserta didik untuk belajar.</p>

Yogyakarta, 5 Oktober 2017

Guru Pengampu



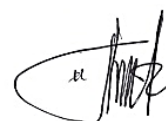
Bexzy Kurnilasari, S. Pd.

HASIL WAWANCARA II

Sasaran : 20 Peserta didik kelas X TB B
 Tempat : Ruang Kelas
 Tanggal : Selasa, 7 Maret 2017 dan Rabu, 8 Maret 2017
 Waktu : 06.30-07.00 dan 09.45-09.15 (pada jam istirahat)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja media yang digunakan guru dalam mendukung proses pembelajaran Dasar Desain kelas X?	Media yang digunakan guru Dasar Desain saat pembelajaran adalah 1. <i>Slide Powerpoint</i> 2. Modul <i>softfile</i> yang ditampilkan
2.	Apa saja Hambatan dalam proses pembelajaran Dasar Desain?	1. Pemakaian <i>softfile</i> modul dan <i>powerpoint</i> kurang efektif karena banyaknya tulisan yang mendominasi. Banyak Peserta didik lebih memilih penggunaan gambar yang dominan karena materinya membutuhkan banyak contoh desain dan gambar penerapan. 2. Peserta didik mengatakan guru tidak dapat mengoperasikan media <i>power point</i> dan <i>softfile</i> modul secara acak sesuai pemilihan halaman materi yang ingin dipelajari karena banyaknya materi dalam Prinsip Desain dan media yang tidak dapat dikontrol dalam mencari halaman materi secara cepat
3.	Apa solusi dan saran untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran materi Prinsip Desain melalui pengembangan media?	Media yang menarik, membantu, dan memudahkan peserta didik dalam belajar. Media yang dapat dikontrol dengan mudah dalam memilih halaman. Terdapat banyak gambar, desain, dan video, dan contoh soal. Karena cara belajar peserta didik yang bermacam-macam.

Yogyakarta, 5 Oktober 2017
 Peserta Didik TB B



Dita Aprilia Mutandari

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 70 TAHUN 2013

TENTANG

KERANGKA DASAR DAN STRUKTUR KURIKULUM
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang : bahwa dalam rangka melaksanakan Pasal 77A ayat (3), Pasal 77C ayat (3), Pasal 77D ayat (3), Pasal 77E ayat (3), dan Pasal 77K ayat (6) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Sistem Pendidikan Nasional perlu menetapkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 33, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4700);

3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 71, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5410);

4. Peraturan Presiden Nomor 5 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2010-2014;
5. Peraturan Presiden Nomor 47 Tahun 2009 tentang Pembentukan dan Organisasi Kementerian Negara sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Presiden Nomor 91 Tahun 2011;
6. Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2010 tentang Kedudukan, Tugas, Fungsi, Susunan Organisasi, dan Tatakerja Kementerian Negara Republik Indonesia sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Presiden Nomor 92 Tahun 2011; dan
7. Keputusan Presiden Nomor 84/P Tahun 2009 mengenai Pembentukan Kabinet Indonesia Bersatu II sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Keputusan Presiden Nomor 61/P Tahun 2012.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : **PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TENTANG KERANGKA DASAR DAN STRUKTUR KURIKULUM
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH
KEJURUAN.**

Pasal 1

- (1) Kerangka dasar kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan merupakan landasan filosofis, sosiologis, psikopedagogis, dan yuridis yang berfungsi sebagai acuan pengembangan struktur kurikulum pada tingkat nasional dan pengembangan muatan lokal pada tingkat daerah serta pedoman pengembangan kurikulum pada Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- (2) Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan merupakan pengorganisasian kompetensi inti, Mata pelajaran, beban belajar, dan kompetensi dasar pada setiap Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- (3) Kerangka dasar dan struktur kurikulum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.

Pasal 2

Peraturan ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Menteri ini dengan penempatannya dalam Berita Negara Republik Indonesia.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA,

MOHAMMAD NUH

Diundangkan di Jakarta
pada tanggal

MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA,

AMIR SYAMSUDIN

BERITA NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2013 NOMOR

LAMPIRAN
PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
NOMOR TAHUN
TENTANG
KERANGKA DASAR DAN STRUKTUR KURIKULUM
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN /MADRASAH ALIYAH
KEJURUAN

KERANGKA DASAR DAN STRUKTUR KURIKULUM
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN/MADRASAH ALIYAH KEJURUAN

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

1. Pengertian Kurikulum

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013/2014 memenuhi kedua dimensi tersebut.

2. Rasional Pengembangan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan faktor-faktor sebagai berikut:

a. Tantangan Internal

Tantangan internal antara lain terkait dengan kondisi pendidikan dikaitkan dengan tuntutan pendidikan yang mengacu kepada 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan.

Tantangan internal lainnya terkait dengan perkembangan penduduk Indonesia dilihat dari pertumbuhan penduduk usia produktif. Saat ini jumlah penduduk Indonesia usia produktif (15-64 tahun) lebih banyak dari usia tidak produktif (anak-anak berusia 0-14 tahun dan orang tua berusia 65 tahun ke atas). Jumlah penduduk usia produktif ini akan mencapai puncaknya pada tahun 2020-2035 pada saat angkanya mencapai 70%.

Oleh sebab itu tantangan besar yang dihadapi adalah bagaimana mengupayakan agar sumberdaya manusia usia produktif yang melimpah ini dapat ditransformasikan menjadi sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi dan keterampilan melalui pendidikan agar tidak menjadi beban.

b. Tantangan Eksternal

Tantangan eksternal antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Arus globalisasi akan menggeser pola hidup masyarakat dari agraris dan perniagaan tradisional menjadi masyarakat industri dan perdagangan modern seperti dapat terlihat di *World Trade Organization* (WTO), *Association of Southeast Asian Nations* (ASEAN) Community, *Asia-Pacific Economic Cooperation* (APEC), dan *ASEAN Free Trade Area* (AFTA). Tantangan eksternal juga terkait dengan pergeseran kekuatan ekonomi dunia, pengaruh dan imbas teknosains serta mutu, investasi, dan transformasi bidang pendidikan. Keikutsertaan Indonesia di dalam studi *International Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan *Program for International Student Assessment* (PISA) sejak tahun 1999 juga menunjukkan bahwa capaian anak-anak Indonesia tidak menggemblakan dalam beberapa kali laporan yang dikeluarkan TIMSS dan PISA. Hal ini disebabkan antara lain banyaknya materi uji yang ditanyakan di TIMSS dan PISA tidak terdapat dalam kurikulum Indonesia.

c. Penyempurnaan Pola Pikir

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir sebagai berikut:

- 1) pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama;
- 2) pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam, sumber/ media lainnya);
- 3) pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet);
- 4) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains);
- 5) pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim);
- 6) pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia;

- 7) pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik;
 - 8) pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal (*monodiscipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidisciplines*); dan
 - 9) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.
- d. Penguatan Tata Kelola Kurikulum
- Pelaksanaan kurikulum selama ini telah menempatkan kurikulum sebagai daftar Mata pelajaran. Pendekatan Kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan diubah sesuai dengan kurikulum satuan pendidikan. Oleh karena itu dalam Kurikulum 2013 dilakukan penguatan tata kelola sebagai berikut:
- 1) tata kerja guru yang bersifat individual diubah menjadi tata kerja yang bersifat kolaboratif;
 - 2) penguatan manajemen sekolah melalui penguatan kemampuan manajemen kepala sekolah sebagai pimpinan kependidikan (*educational leader*); dan
 - 3) penguatan sarana dan prasarana untuk kepentingan manajemen dan proses pembelajaran.
- e. Penguatan Materi
- Penguatan materi dilakukan dengan cara pendalaman dan perluasan materi yang relevan bagi peserta didik.

**SILABUS MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi keahlian: Tata Busana

Kelas /Semester : X / 2

KI 1) : Menghayati dan mensyukuri ajaran agama yang dianutnya

KI 2) : menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleransi, damai) santun responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3) : Memahami menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, dan procedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah



KI 4) : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Unsur-unsur Desain	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang unsur-unsur desain Mengamati gambar tentang unsur-unsur desain Menanya <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur-unsur desain Diskusi tentang perbedaan bentuk geometris dan non geometris Diskusi tentang perbedaan arah dan garis Mendiskusikan kriteria mutu pembuatan unsur desain Mendiskusikan cara membuat gambar yang berkaitan dengan unsur desain sesuai kriteria mutu 	Tugas Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan unsur Desain Membuat gambar yang berkaitan dengan unsur desain Membuat kliping tentang unsur desain Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik Portofolio Kliping gambar tentang unsur desain Laporan tertulis hasil diskusi kelompok	30	Buku Siswa Buku Guru Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan perilaku, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat					
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p> <p>3.4. Mendeskripsikan unsur desain</p> <p>4.4. Menerapkan unsur desain pada benda</p>		<p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang pengertian dan unsur-unsur desain melalui media cetak/elektronik Mengumpulkan kan contoh gambar yang berkaitan dengan unsur desain Membuat gambar macam macam garis, bentuk , ukuran, kombinasi warna, intensitas warna ,dan tekstur pada benda sesuai kriteria mutu Mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda <p>Mengasosiasikan</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan hasil diskusi Mempresentasikan ringkasan materi tentang pengertian dan unsur-unsur desain melalui media cetak/elektronik Memperagakan contoh gambar yang berkaitan dengan unsur desain Memperagakan gambar macam macam garis, bentuk , ukuran, kombinasi warna, intensitas warna ,dan tekstur pada benda sesuai kriteria mutu Memperagakan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda 	<p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Prinsip desain	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang prinsip-prinsip desain Menanya <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan tentang prinsip-prinsip desain Mendiskusikan prinsip desain pada busana Diskusi tentang hal yang berkaitan dengan pusat perhatian Diskusi tentang perbedaan keseimbangan simetris dan asimetris Diskusi tentang perbedaan tentang irama dan pengulangan Mengumpulkan informasi <ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang prinsip desain pada busana melalui media cetak/elektronik Menggambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai kriteria mutu Mencari contoh dalam busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain Mengasosiasikan <ul style="list-style-type: none"> Menyusun ringkasan materi tentang prinsip desain pada busana melalui media cetak/elektronik Menyusun kliping gambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai kriteria mutu Menyusun kliping contoh desain/gambar busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain 	Tugas Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan prinsip-prinsip Desain Membuat gambar yang berkaitan dengan prinsip desain Membuat kliping tentang prinsip desain Observasi Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik Portofolio Kliping gambar tentang prinsip desain Laporan tertulis hasil diskusi kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda	24	Buku Siswa Buku Guru Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan perilaku, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat					
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat					
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari					
3.5. Mendeskripsikan prinsip desain					
4.5. Menerapkan prinsip desain pada benda					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan ringkasan materi tentang prinsip desain pada busana melalui media cetak/elektronik • Mempresentasikan hasil diskusi • Memperagakan kliping gambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai kriteria mutu • Memperagakan kliping contoh desain/gambar busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain 			

	<p align="center">SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 GUNUNG KIDUL JL. Wonosari-Panggang KM. 22 Kepek, Saptosari Gunung Kidul Telepon 0811263068 www.smkn1saptosari.sch.id</p>	
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP No. 1)	

Satuan Pendidikan	:	SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul
Paket Keahlian	:	Tata Busana
Mata Pelajaran	:	Dasar Desain
Kelas / Semester	:	X/Genap
Materi Ajar / Topik / Tema	:	Dasar Desain
	:	Mendeskripsikan prinsip desain
Alokasi Waktu	:	8 X (3 x 45 menit)
Pertemuan ke	:	9 S/D 16

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa keingintahuannya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi dasar	Indikator pencapaian kompetensi
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kemaslahatan umat manusia
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur ,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu bersikap sikap cermat,jujur, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar- dasar desain
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu melakukan kerjasama, toleransi dalam bermasyarakat dalam lingkup lingkungan kelas
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu ber kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain
3.4. Mendeskripskan prinsip desain	3.4.1 Menjelaskan prinsip desain 3.4.1 Menyebutkan macam prinsip desain 3.4.1 Menjelaskan ,acam prinsip desaian 3.4.1 Mengidentifikasi prinsip desain 3.4.1 Menganalisis gambar prinsip desain

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui proses mengamati, diskusi dan menerapkan prinsip desain pada benda diharapkan :

1. Kognitif :
 - a. Siswa dapat Menjelaskan prinsip desain dengan benar
 - b. Siswa dapat Menyebutkan macam prinsip desain dengan benar
 - c. Siswa dapat Menjelaskan ,macam prinsip desain dengan benar
 - d. Siswa dapat Mengidentifikasi prinsip desain dengan benar
 - e. Siswa dapat Menganalisis gambar prinsip desain dengan benar
2. Afektif : Siswa mampu berperilaku jujur dan bekerjasama dengan teman satu kelas maupun dengan guru.
3. Psikomotorik : Siswa dapat Mempresentasikan Hasil Diskusi mengenai Bagian-bagian busana

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Prinsip desain (Keserasian , Perbandingan, Keseimbangan, Irama , Pusat Perhatian)

E. MODEL PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : *PBL (Problem Based Learning)*
2. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan,

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
pertemuan 9		
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam pembuka• Guru memeriksa kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kepedulian kebersihan lingkungan.• Guru memeriksa kehadiran peserta didik	25 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan pengembangan yang bisa dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran • Guru menyampaikan model pembelajaran yang digunakan • Guru menggambarkan cakupan materi prinsip desain secara garis besar 	
kegiatan inti	<p>Mengidentifikasi masalah (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukan pada peserta didik gambar-gambar yang berakitan dengan 5 prinsip desain • Peserta didik mencermati gambar yang ditayangkan guru • Peserta didik mencari informasi situs yang memuat prinsip desain • Peserta didik mencari informasi teori serta contoh gambar lain sebagai pengembangan pengetahuan selain gambar yang diberikan guru <p>Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menseleksi informasi-informasi yang relevan; (menanya dan mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati gambar-gambar yang ditayangkan guru • Mencari dan mengumpulkan data dari softfile modul diperpustakaan, majalah, tabloid, internet • Mencari pengertian, jenis , aspek-aspek dan karakter pada tiap komponen prinsip desain • Peserta didik mencermati materi yang diberikan guru. 	90 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar-pikiran dan mengecek perbedaan pandang (mengomunikasikan, menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • peserta didik membuat kelompok • peserta didik mendiskusikan materi pada kelompok kecil • peserta didik membuat simpulan tentang prinsip desain berdasarkan masukan guru. 	
penutup	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu atau bahkan belum dimengerti. • guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. • peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru. • guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • guru menyampaikan bahwa laporan hasil diskusi dikumpulkan setelah anggota kelompok melakukan presentasi dalam kondisi sudah terjilid rapi sesuai kriteria • guru menutup proses pembelajaran 	20 menit
pertemuan 10		
pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • guru mengucapkan salam pembuka • guru memeriksa kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan. • guru memeriksa kehadiran peserta didik • peserta didik menyiapkan presentasi 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
kegiatan inti	<p>Mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar-pikiran dan mengecek perbedaan pandang (mengomunikasikan, menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • peserta didik mempresentasikan hasil diskusi mengenai prinsip desain sesuai urutan kelompok dengan materi Prinsip desain (Keserasian , Perbandingan, Keseimbangan, Irama , Pusat Perhatian) • kelompok lain memberikan pertanyaan atau masukan . • membuat kesimpulan materi dengan bimbingan guru 	80 menit
penutup	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu atau bahkan belum dimengerti. • guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. • guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • guru menyampaikan bahwa laporan hasil diskusi dikumpulkan setelah anggota kelompok melakukan presentasi dalam kondisi sudah terjilid rapi sesuai kriteria • guru menutup proses pembelajaran • Peserta didik diminta untuk belajar sebagai persiapan ulangan harian pada pertemuan berikutnya • guru menutup proses pembelajaran 	45 menit
Pertemuan 11		

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • guru mengucapkan salam pembuka • guru memeriksa kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan. • guru memeriksa kehadiran peserta didik • guru menyampaikan rambu-rambu/peraturan pelaksanaan ulangan harian dan pelaksanaan perbaikan jika ditemui peserta didik yang belum kompeten • guru menumbuhkan rasa ingin tahu dengan menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dan pengembangan yang bisa dicapai peserta didik setelah mempelajari dan menerapkan prinsip keseimbangan 	15
Kegiatan inti	<p>Ulangan harian</p> <p>Peserta didik mengerjakan ulangan harian</p> <p>Mengidentifikasi masalah (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melihat dan mencermati contoh contoh peneerapan prinsip keseimbangan pada benda pada softfile modul, tabloid, internet <p>Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menseleksi informasi-informasi yang relevan; (menanya dan mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisa desain busana dengan keseimbangan simetris dan asimetris <p>Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan (mengumpulkan informasi, menalar)</p>	<p>30</p> <p>70</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisa desain busana dengan keseimbangan simetris dan asimetris • Guru melakukan pembimbingan terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan evaluasi hasil ulangan harian • guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • Peserta didik diberi tugas untuk mencari informasi penerapan mengenai penerapan prinsip perbandingan pada busana atau lenan rumah tangga • guru menutup proses pembelajaran 	20
Pertemuan 12		
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • guru menyampaikan salam pembuka • guru memeriksa kehadiran peserta didik • guru memeriksa kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan. • guru menumbuhkan rasa ingin tahu dengan menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dan pengembangan yang bisa dicapai peserta didik setelah mempelajari dan menerapkan prinsip perbandingan 	15
Kegiatan inti	<p>Mengidentifikasi masalah (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melihat dan mencermati contoh gambar perbandingan yang ditunjukkan guru • Peserta didik mencari informasi perbandingan di softfile modul, internet dll <p>Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menseleksi informasi-informasi yang relevan; (menanya dan mengumpulkan informasi)</p>	100

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membedakan penerapan prinsip perbandingan pada busana atau lenan rumah tangga serta karakternya dan kesesuaian dengan penggunaanya <p>Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan (mengumpulkan informasi, menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari gambar-gambar perbandingan busana dengan kriteria : bagian atas lebih kecil dari bagaian bawah, bagai atas dan bawah sama , bagaian atas lebih besara dari bagaian bawah • peserta didik menganalisa desaian dan kesesuaian dengan pemakai, bahan/tekstur, kesempatan pemakaian\ • peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu atau bahkan belum dimengerti. • guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. • guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • guru menyampaikan bahwa hasil unjuk kerja dikumpulkan pada pertemuan berikutnya • guru menutup proses pembelajaran 	20
Pertemuan 13		
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • guru menyampaikan salam pembuka • guru memeriksa kehadiran peserta didik 	15

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • guru memeriksa kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan. • guru menumbuhkan rasa ingin tahu dengan menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dan pengembangan yang bisa dicapai peserta didik setelah mempelajari prinsip irama (pengulangan dan radiasi) 	
Kegiatan inti	<p>Mengidentifikasi masalah (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melihat dan mencermati contoh desain busana atau lenan rumahtangga dengan penerapan prinsip irama dengan cara pengulangan dan radiasi • Peserta didik mencari informasi penerapan prinsip irama pengulangan dan radiasi di softfile modul, internet dll <p>Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menseleksi informasi-informasi yang relevan; (menanya dan mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi hasil pencarian prinsip irama pengulangan dan radiasi masing-masing minimal tiga desain <p>Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan (mengumpulkan informasi, menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik (kelompok) mempresentasikan hasil pencarian prinsip irama pengulangan dan radiasi masing-masing minimal tiga desain • Peserta didik menganalisa gambar prinsip irama (pengulangan dan radiasi) 	100

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu atau bahkan belum dimengerti. guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. guru menyampaikan bahwa hasil unjuk kerja dikumpulkan pada pertemuan berikutnya guru menutup proses pembelajaran 	20
Pertemuan 14		
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> guru menyampaikan salam pembuka guru memeriksa kehadiran peserta didik guru memeriksa kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan. guru menumbuhkan rasa ingin tahu dengan menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dan pengembangan yang bisa dicapai peserta didik setelah mempelajari prinsip irama (peralihan ukuran dan pertentangan) 	15
Kegiatan inti	<p>Mengidentifikasi masalah (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melihat dan mencermati contoh desain busana atau lenan rumah tangga dengan penerapan prinsip irama dengan cara peralihan ukuran dan pertentangan <p>Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menseleksi informasi-informasi yang</p>	100

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>relevan; (menanya dan mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi hasil pencarian prinsip irama peralihan ukuran dan pertentangan • masing-masing minimal tiga desain <p>Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan (mengumpulkan informasi, menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik (kelompok) mempresentasikan hasil pencarian prinsip irama peralihan ukuran dan pertentangan masing-masing minimal tiga desain • Peserta didik menganalisa gambar prinsip irama (peralihan ukuran dan pertentangan) • peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru. • peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu atau bahkan belum dimengerti. • guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. • guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. • guru menyampaikan bahwa hasil unjuk kerja dikumpulkan pada pertemuan berikutnya • guru menutup proses pembelajaran 	20
Pertemuan 15		
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • guru menyampaikan salam pembuka 	15

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • guru memeriksa kehadiran peserta didik • guru memeriksa kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan. • guru menumbuhkan rasa ingin tahu dengan menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dan pengembangan yang bisa dicapai peserta didik setelah mempelajari prinsip pusat perhatian 	
Kegiatan inti	<p>Mengidentifikasi masalah (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melihat dan mencermati contoh desain busana atau lenan rumah tangga dengan penerapan prinsip pusat perhatian • Peserta didik mencari informasi penerapan prinsip pusat perhatian di <i>softfile</i> modul, internet dll <p>Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menseleksi informasi-informasi yang relevan; (menanya dan mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi hasil pencarian prinsip pusat perhatian masing-masing minimal tiga desain <p>Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan (mengumpulkan informasi, menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik (kelompok) mempresentasikan hasil pencarian prinsip pusat perhatian masing - masing minimal tiga desain • Peserta didik menganalisa gambar prinsip pusat perhatian 	100

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu atau bahkan belum dimengerti. guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Peserta didik diminta belajar untuk persiapan ulangan harian pada pertemuan berikutnya guru menyampaikan bahwa hasil unjuk kerja dikumpulkan pada pertemuan berikutnya guru menutup proses pembelajaran 	20
Pertemuan 16		
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> guru menyampaikan salam pembuka guru memeriksa kehadiran peserta didik guru memeriksa kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan. guru menumbuhkan rasa ingin tahu dengan menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran dan pengembangan yang bisa dicapai peserta didik setelah mempelajari prinsip irama (pengulangan dan radiasi) 	15
Kegiatan inti	<p>Mengidentifikasi masalah (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melihat dan mencermati contoh desain busana atau lenan rumah tangga dengan penerapan prinsip keserasian 	65

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari informasi analisa gambar prinsip keserasian di softfile modul, internet dll <p>Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menseleksi informasi-informasi yang relevan; (menanya dan mengumpulkan informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi hasil pencarian prinsip keserasian masing-masing minimal tiga desain <p>Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan (mengumpulkan informasi, menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik (kelompok) mempresentasikan hasil pencarian prinsip keserasian masing-masing minimal tiga desain • Peserta didik menganalisa gambar prinsip keserasian • Peserta didik menyimpulkan materi di bawah bimbingan guru. <p>Ulangan harian</p>	30
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan • Peserta didik di minta untuk belajar sebagai persiapan ulangan akhir semester semester • Guru menutup proses pembelajaran 	20

G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Proyektor dan LCD, Komputer, *softfile* Modul, *Powerpoint*
2. Sumber Belajar :
 - a. Murtihadi Dkk, 1982, Dasar-Dasar Disain, Jakarta : Dep Dik Bud
 - b. Ernawati dkk, 2008, Tata Busana Jilid 2, Jakarta Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
 - c. Prof. Dr. Arifah A Riyanto, 2009, *Bahan ajar Dasar Desain Mode Bus 123*, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan , Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1	Aspek afektif/sikap	Pengamatan/observasi	Proses kbm
2	Aspek kognitif/ pengetahuan	Test tertulis Penugasan/portopolio	Pada akhir pembelajaran

1. Penilaian sikap/afektif

a. Instrumen

Sesuai daftar nilai afektif

b. Indikator/rubrik

1) INDIKATOR SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

TEMA : Prinsip desain

NO	Aspek SPIRITUAL Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut	SKOR			
		1	2	3	4
1	Berdoa sebelum dan sesudah menjalankan sesuatu				
2	Menjalankan ibadah tepat waktu				
3	Memberi salam pada saat awal dan akhir presentasi sesuai agama yang dianut				
4	Bersyukur atas nikmat dan karunia Tuhan YME				
5	Mensyukuri kemampuan manusia dalam mengendalikan diri				
6	Mengucapkan syukur ketika berhasil mengerjakan sesuatu				
7	Berserah diri (Tawakal) kepada Tuhan setelah berikhtiar atau melakukan usaha				
8	Memelihara hubungan baik dengan sesama umat ciptaan Tuhan YME				
9	Bersyukur kepada Tuhan YME sebagai bangsa Indonesia				
10	Menghormati orang lain menjalankan ibadah sesuai dengan agamanya				
2	Aspek Sikap SOSIAL				
NO	a. Aspek Kejujuran				
	Adalah perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan				
1	Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian / ulangan				
2	Tidak menjadi plagiat (mengambil / menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas				
3	Mengemukakan perasaan terhadap sesuatu apa adanya				
4	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki				
NO	b. Aspek Tanggung Jawab				
	Adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan,				

	terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam sosial dan budaya) negara dan Tuhan YME				
1	Melaksanakan tugas individu dengan baik				
2	Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan				
3	Tidak menyalahkan orang lain tanpa bukti akurat / menimpakan kesalahan diri pd orang lain				
4	Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan				
NO	c. Aspek Gotong Royong / Kerjasama				
	Adalah bekerja bersama-sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara ikhlas				
1	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok / kerja bakti di lingkungan sekolah				
2	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan				
3	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan				
4	Tidak mendahulukan kepentingan pribadi serta mendorong orang lain untuk bekerja sama				
NO	d. Aspek Disiplin				
	Adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan				
1	Mengerjakan tugas tepat waktu				
2	Mematuhi tata tertib atau aturan bersama di sekolah				
3	Datang tepat waktu				
4	Mengikuti kaidah / ketentuan yang baik dan benar dalam setiap kegiatan pembelajaran				
NO	e. Aspek Toleran				
	Adalah sikap dan tindakan yang menghargai keberagaman latar belakang pandangan dan keyakinan				
1	Menghormati dan menghargai pendapat orang lain, serta mampu bekerjasama dengan siapapun yang memiliki keragaman latar belakang, pandangan dan keyakinan				
2	Menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya				
3	Menghargai perbedaan pendapat				
4	Terbuka terhadap atau kesediaan menerima sesuatu yang baru				
NO	f. Santun / Sopan				

	Adalah sikap baik dalam pergaulan baik dalam berbahasa maupun bertingkah laku. Norma kesantunan bersifat relatif artinya yang dianggap baik / santun pada tempat / waktu tertentu.				
1	Menghormati orang yang lebih tua				
2	Mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan orang lain				
3	Bersikap 3 S (Senyum, Salam, Sapa)				
4	Meminta ijin ketika akan memasuki ruang orang lain / menggunakan barang milik orang				
NO	g. Aspek Percaya Diri				
	Adalah kondisi mental atau psikologi seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk berbuat dan bertindak				
1	Mampu membuat keputusan dengan cepat				
2	Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan				
3	Tidak canggung atau tanpa ragu-ragu dalam bertindak				
4	Tidak mudah putus asa				
NO	h. Aspek Kreatif				
1	Dapat menyatakan pendapat dengan jelas (<i>ideational fluency</i>)				
2	Dapat menemukan ide baru yang belum dijelaskan guru (Originality)				
3	Berani mengambil risiko untuk menemukan hal - hal yang baru (risk - taking				
4	Mencoba berulang - ulang untuk menemukan ide yang terbaik (<i>cyclical procedure</i>)				

2. Penilaian Pengetahuan/kognitif

a. Instrumen

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	INDIKATOR SOAL	JENIS SOAL	SOAL
3.4 Mendeskripsikan prinsip desain	3.4.1 Menjelaskan prinsip desain 3.4.1 Menyebutkan macam prinsip desain 3.4.1 Menjelaskan ,acam prinsip desaian 3.4.1 Mengidentifik asi prinsip desain 3.4.1 Menganalisis gambar prinsip desain	Peserta didik mampu : 1. Menjelaskan Pengertian prinsip desain 2. Menyebutkan macam prinsip desain 3. Menjelaskan pengertian irama 4. Menjelaskan pengertian pusat perhatian 5. Menjelaskan pengertian proporsi 6. Menjelaskan pengertian keseimbangan 7. Menjelaskan pengeetian keserasian 8. Mengidentifik asi prinsip desain 9. Menganalisis gambar prinsip desain	Pilihan ganda	Terlampir

b. Indikator/rubrik penilaian pengetahuan

Rumus Konversi Nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 4 = \text{NA}$$

RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI (PSIKOMOTORIK)

Kelas : X Busana

Tanggal Presentasi

NO	NAMA PESERTA DIDIK	ASPEK YANG DINILAI					NILAI AKHIR	PREDIKAT
		1	2	3	4	5		

Aspek yang dinilai :

1. Persiapan
2. Penyampaian
3. Penampilan
4. Tanggapan terhadap pertanyaan
5. Isi materi

Kriteria Skor :

- 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup
 1 = Kurang

NO	RENTANG NILAI	PREDIKAT
1	$3,33 < \text{skor} \leq 4,00$	Sangat Baik
2	$2,33 < \text{skor} \leq 3,33$	Baik
3	$1,33 < \text{skor} \leq 2,33$	Cukup
4	$0,00 < \text{skor} \leq 1,33$	Kurang

RUBRIK PENILAIAN SIKAP

Aspek Disiplin

NO	INDIKATOR DISIPLIN	PENILAIAN DISIPLIN
1	Tertib mengikuti instruksi	Skor 1, jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2	Mengerjakan tugas tepat waktu	Skor 2, jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
3	Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta	Skor 3, jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
4	Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif	Skor 4, jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik

Aspek Tanggung Jawab

NO	INDIKATOR TANGGUNGJAWAB	PENILAIAN TANGGUNGJAWAB
1	Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok	Skor 1, jika 1 atau tidak ada indikator terlaksana
2	Menyampaikan kontribusi pemecahan masalah	Skor 2, jika 2 indikator terlaksana
3	Mengerjakan tugas sesuai pembagian tugas dalam kelompok	Skor 3, jika 3 indikator terlaksana
4	Menerima resiko tindakan yang dilakukan	Skor 4, jika 4 indikator terlaksana

NO	NAMA PESERTA DIDIK	ASPEK PENILAIAN / SKOR PENILAIAN							NILAI AKHIR	PREDIKAT
		Disiplin	Percaya diri	Tanggung jawab	Sopan	Kerjasama	Jujur	Toleransi		
1										
2										
3										
4										
Dst										

Keterangan:

NO	STANDAR PENCAPAIAN	
	DESKRIPSI	SKOR
1	Selalu	4
2	Sering	3
3	Kadang-kadang	2
4	Tidak pernah	1

NO	NILAI AKHIR	PREDIKAT
1	$3,33 < \text{skor} \leq 4,00$	Sangat Baik
2	$2,33 < \text{skor} \leq 3,33$	Baik
3	$1,33 < \text{skor} \leq 2,33$	Cukup
4	$0,00 < \text{skor} \leq 1,33$	Kurang



Dra. Siti Fadilah, M.Pd.I.
Pemerintah, IV/a
NIP.19621206 198602 2 001

Saptosari, 12 Mei 2016

Guru Bidang Studi

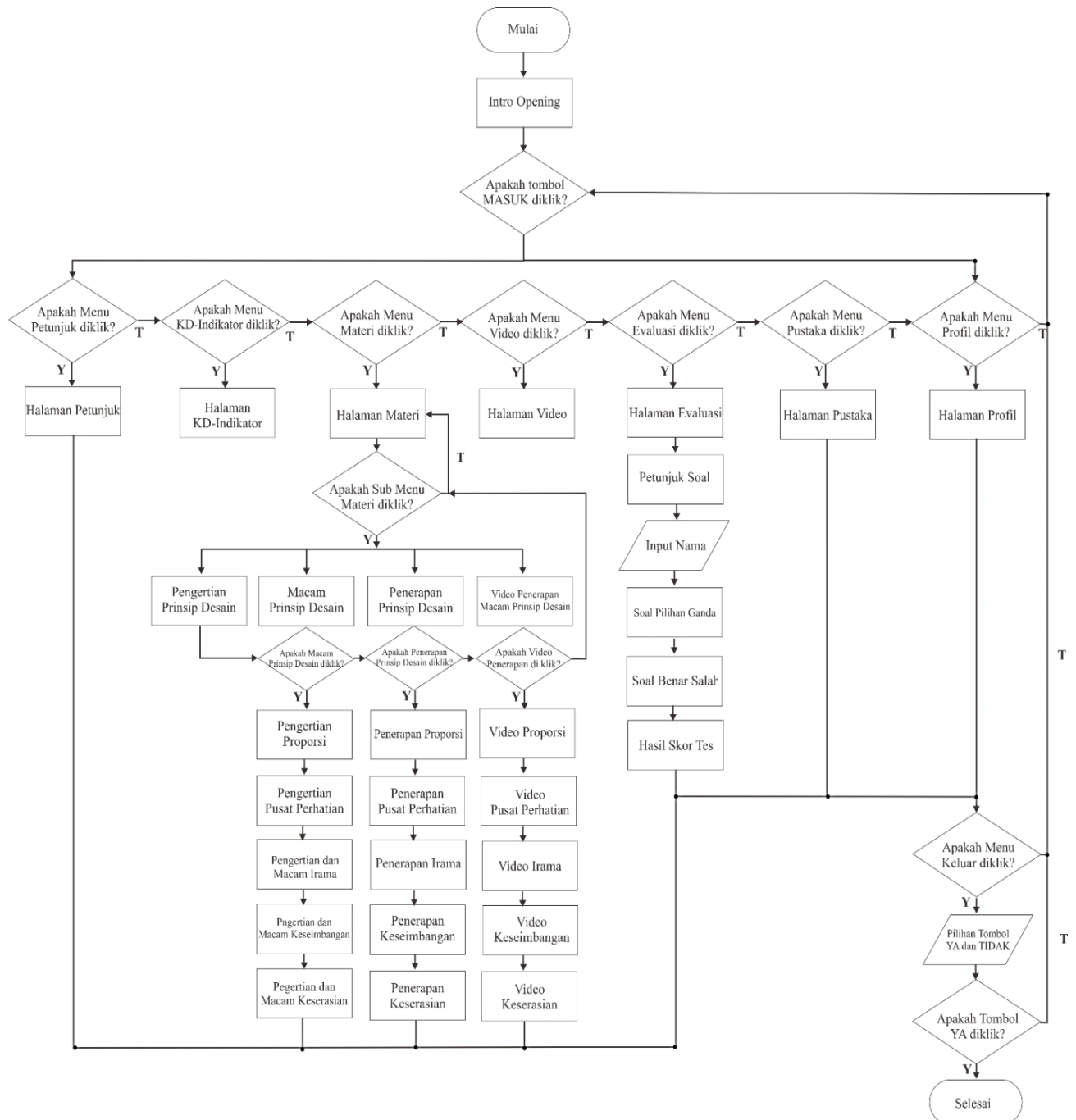
Bexzy Kurnilasari, S. Pd.

LAMPIRAN 2

PENGEMBANGAN PRODUK AWAL

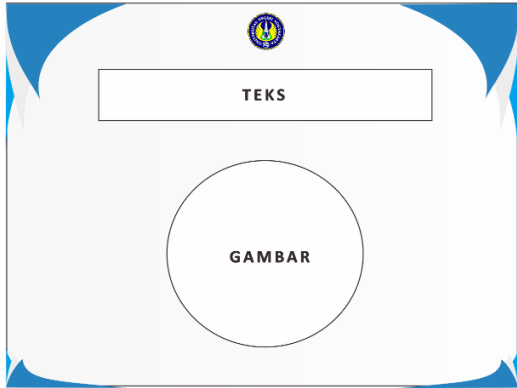
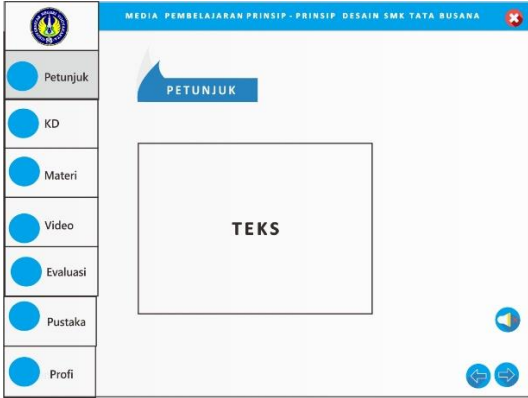
1. *Flowchart*
2. *Story Board*
3. Rancangan Materi


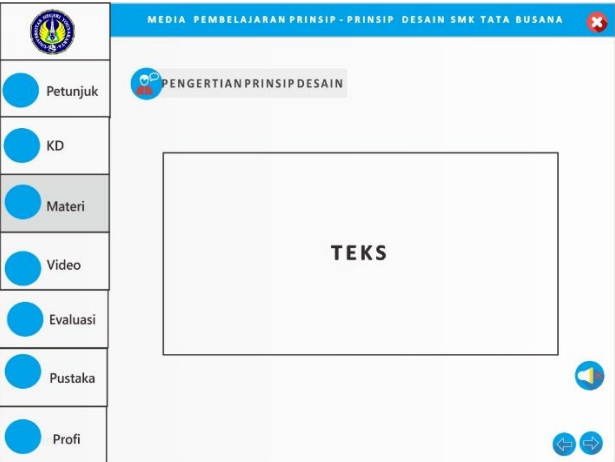
Petunjuk *Flow Chart* Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*
pada Materi Prinsip Desain

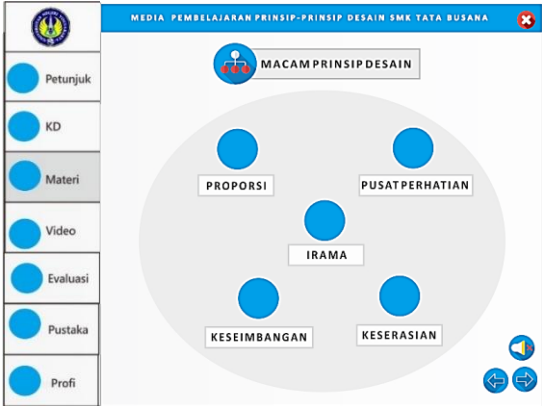



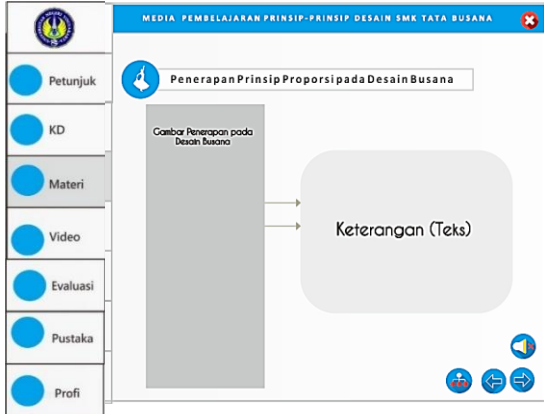
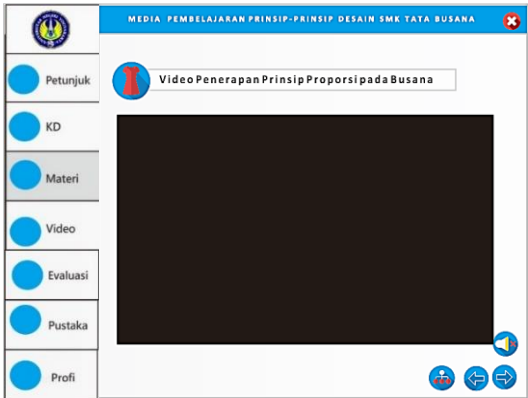
Gambar. 91 *Flow Chart* Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash*
pada Materi Prinsip Desain

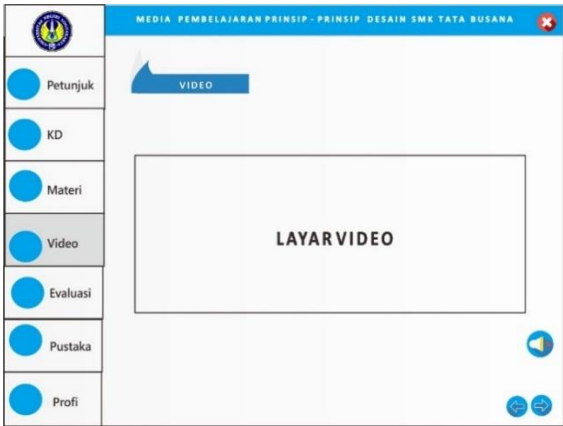
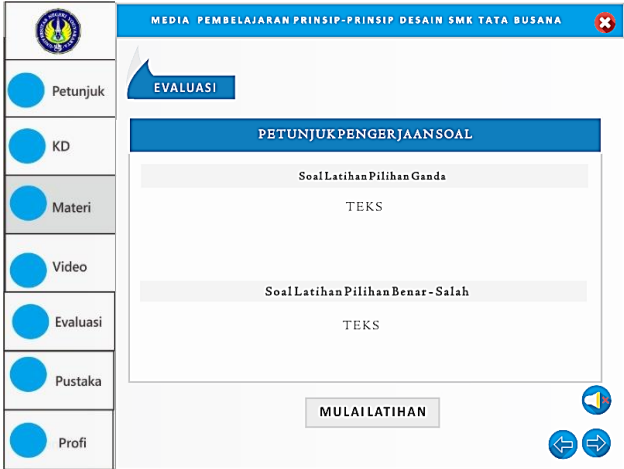
Story Board Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana


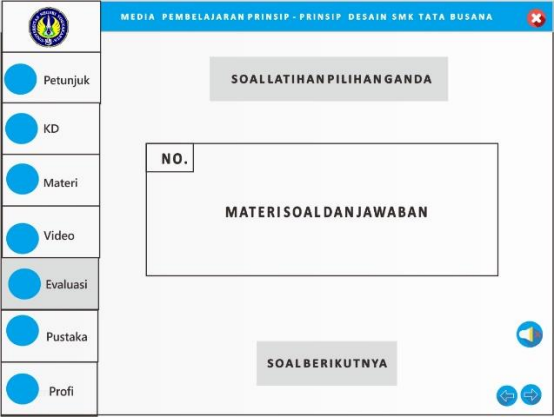
Scene	Tampilan	Objek	
1	<p>Halaman Intro</p> 	Teks	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana Kelas X
		Gambar	Logo UNY dan gambar Prinsip desain
		Durasi	5 detik
		Suara	Instrumen musik
		Tampilan	Background Abu-abu muda, gambar ilustrasi penerapan prinsip-prinsip desain, dan teks muncul
2	<p>Halaman pada Menu Petunjuk</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Teks	Teks Petunjuk Penggunaan Media
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio , petunjuk, KD-Indikator, Materi, Video, Evaluasi, Pustaka, dan Penulis
		Suara	Instrumen musik
		Tampilan	Background Abu-abu muda, teks, menu di sebelah kanan tampilan, <i>icon</i> biru, dan tombol navigasi di posisi kanan bawah
		Durasi	Diatur pengguna

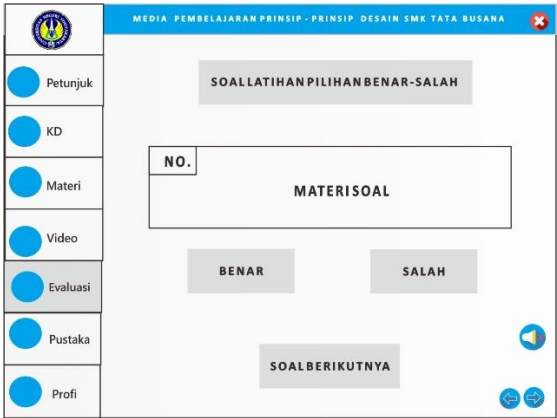
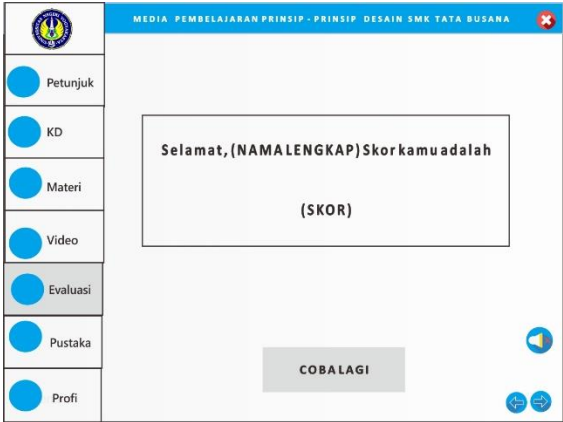
4	<p>Halaman pada Menu KD-Indikator</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Teks	Isi KD dan Indikator
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio , petunjuk, KD-Indikator, Materi, Video, Evaluasi, Pustaka, dan Penulis
		Suara	Instrumen musik
		Tampilan	<i>Background</i> Abu-abu muda, teks, menu di sebelah kanan tampilan, dan navigasi
		Durasi	Diatur pengguna
5	<p>Halaman pada Menu Materi (Pengertian)</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, petunjuk, KD-Indikator, Materi, Video, Evaluasi, Pustaka, dan Penulis
		Suara	Instrumen musik
		Teks	Pengertian Prinsip Desain
		Durasi	Diatur pengguna

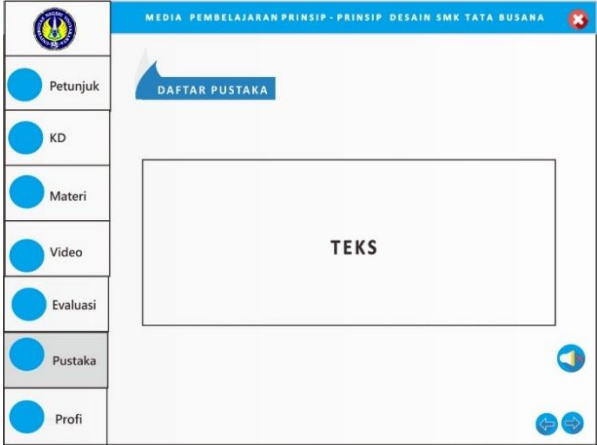
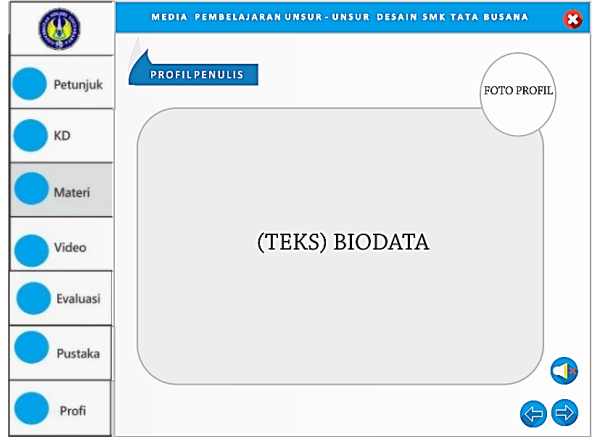
6	<p>Halaman pada Menu Materi (Macam Prinsip Desain)</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, Jenis-Jenis (Proporsi, Pusat Perhatian, Keseimbangan, Irama, dan Keserasian)
		Suara	Instrumen musik
		Tampilan	<i>Background</i> Abu-abu muda, teks, menu di sebelah kanan tampilan, dan navigasi
		Icon	Icon macam prinsip desain: Proporsi, Pusat Perhatian, Keseimbangan, Irama, dan Keserasian
		Durasi	Diatur pengguna
7	<p>Halaman pada Menu Materi (Pengertian Macam Prinsip Desain Contoh: Prinsip Proporsi)</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio
		Suara	Instrumen musik
		Tampilan	<i>Background</i> Abu-abu muda, teks, menu di sebelah kanan tampilan, dan navigasi
		Gambar	Gambar prinsip Proporsi
		Teks	Pengertian dan Materi Prinsip Proporsi
		Durasi	Diatur pengguna

8	<p>Halaman pada Menu Materi (Penerapan Prinsip pada Desain Busana)</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, petunjuk, KD-Indikator, Materi, Video, Evaluasi, Pustaka, dan Penulis
		Suara	Instrumen musik
		Teks	Penjelasan Penerapan Prinsip desain pada Desain Busana
		Durasi	Diatur pengguna
9	<p>Halaman pada Menu Materi (Video Penerapan pada setiap Jenis Prinsip Desain)</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Layar Video	Video Penerapan pada setiap Jenis Prinsip Desain pada Busana
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, petunjuk, KD-Indikator, Materi, Video, Evaluasi, Pustaka, dan Penulis
		Suara	Instrumen musik
		Tampilan	<i>Background</i> Abu-abu muda, teks, menu di sebelah kanan tampilan, dan tombol navigasi di posisi kanan bawah
		Durasi	Diatur pengguna

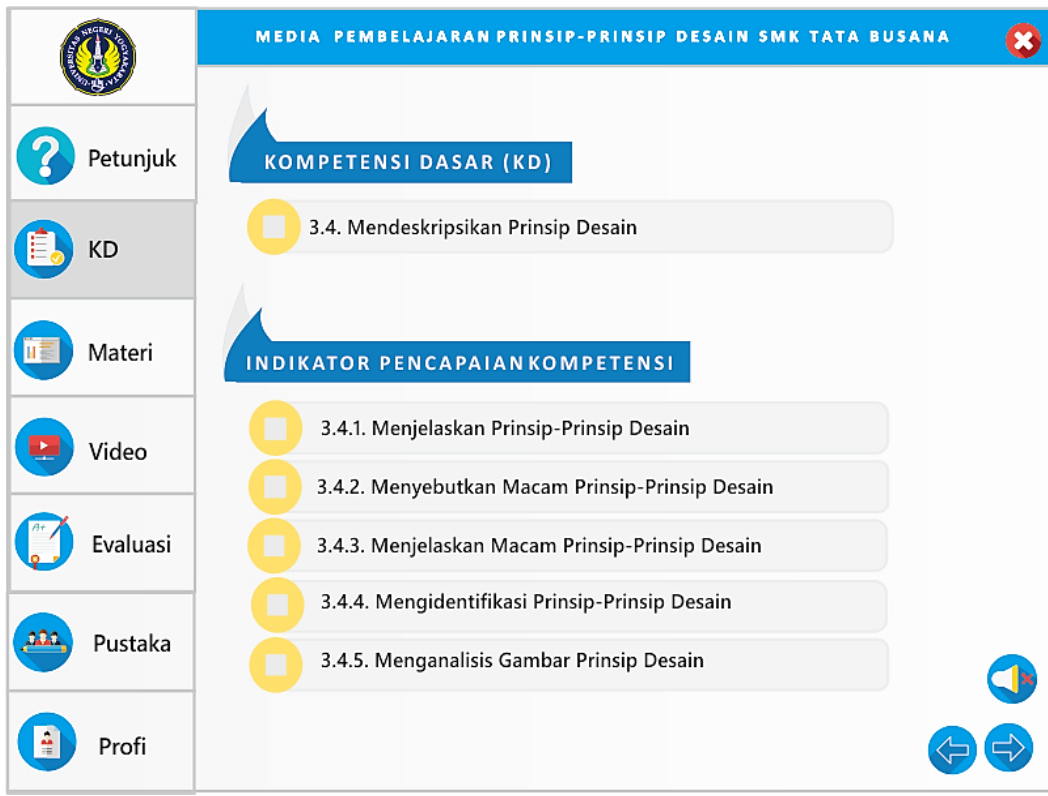
10	<p>Halaman pada Menu Video</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Layar Video	Video Prinsip Desain ada 2 video. Berasal dari sumber video yang berbeda.
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, petunjuk, KD-Indikator, Materi, Video, Evaluasi, Pustaka, dan Penulis
		Suara	Instrumen musik
		Tampilan	<i>Background</i> Abu-abu muda, teks, menu di sebelah kanan tampilan, dan tombol navigasi di posisi kanan bawah
		Durasi	Diatur pengguna
11	<p>Halaman pada Menu Evaluasi</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, Evaluasi (Mulai Latihan)
		Suara	Instrumen musik
		Tampilan	<i>Background</i> Abu-abu muda, teks, menu di sebelah kanan tampilan, dan tombol navigasi di posisi kanan bawah
		Durasi	Diatur pengguna

12	<p>Halaman pada Menu Evaluasi (Input Nama)</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, Evaluasi (Mulai Latihan)
		Nama Lengkap	Tempat memasukkan nama lengkap pengguna (<i>user</i>)
		Suara	Instrumen musik
		Teks	Silakan masukkan Nama Lengkap Peserta didik
		Durasi	Diatur pengguna
13	<p>Halaman pada Menu Evaluasi (Soal Latihan Pilihan Ganda)</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, dan Soal Berikutnya
		Suara	Instrumen musik
		Durasi	Diatur pengguna

14	<p>Halaman pada Menu Evaluasi (Soal Latihan Benar-Salah)</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, Pilihan Benar, Pilihan Salah, dan Soal Berikutnya
		Suara	Instrumen musik
		Durasi	Diatur pengguna
15	<p>Halaman pada Menu Evaluasi (Skor Nilai)</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, Coba lagi, Menu selanjutnya: Pustaka dan Penulis
		Suara	Instrumen musik
		Coba lagi	Tombol “coba lagi” mengarah ke halaman menu Evaluasi
		Durasi	Diatur pengguna

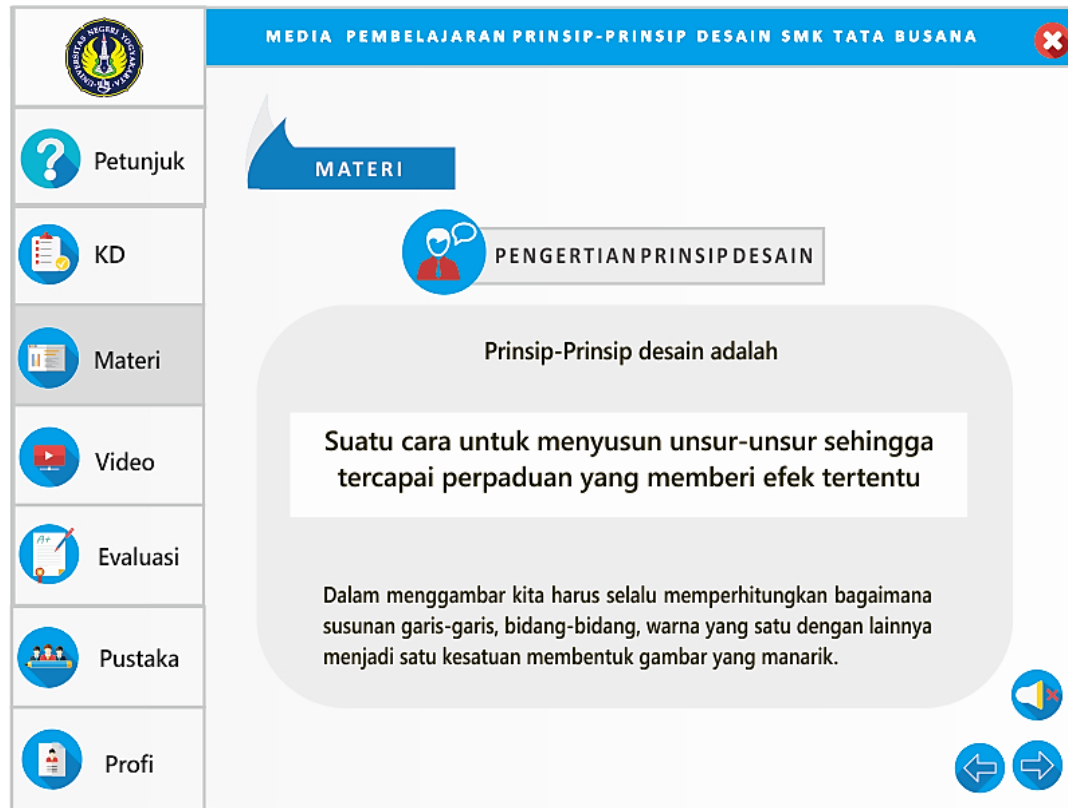
16	<p>Halaman pada Menu Pustaka</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Teks	Teks Sumber Daftar Pustaka Prinsip-prinsip Desain
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, petunjuk, KD-Indikator, Materi, Video, Evaluasi, Pustaka, dan Penulis
		Suara	Instrumen musik
		Durasi	Diatur pengguna
17	<p>Halaman pada Menu Penulis</p> 	Judul	Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
		Foto	Foto Profil Penulis
		Teks	Teks Profil Penulis
		Navigasi	Tombol <i>Close program</i> , <i>next</i> , <i>prev</i> , Matikan Audio, dan menu di samping kiri layar
		Suara	Instrumen musik
		Tampilan	Background Abu-abu muda, teks, menu di sebelah kanan tampilan, dan tombol navigasi di posisi kanan bawah
		Durasi	Diatur pengguna

Rancangan Materi Media Pembelajaran Prinsip Desain SMK Tata Busana
(Validator Materi : Sri Widarwati, M. Pd dan Bexzy Kurnilasari, S. Pd.)

Scene	Tampilan	Objek
4	<p>Halaman pada Menu KD-Indikator Pencapai Kompetensi</p> 	<p>Keterangan :</p> <p>Sumber:</p> <p>Berdasarkan Silabus kurikulum 2013 dan RPP kelas X semester genap mata pelajaran Dasar Desain materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari Gunung Kidul</p>

5

Halaman pada Menu Materi (Pengertian)



Keterangan :

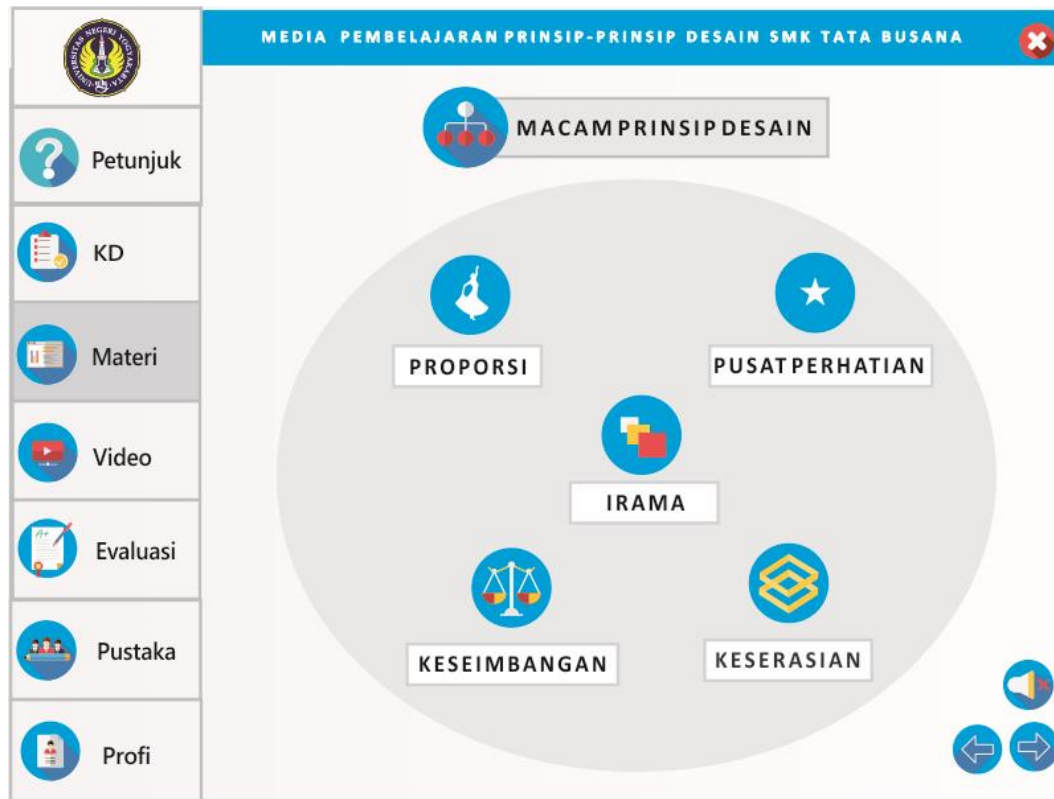
Scene 5, Pengertian Prinsip Desain

Sumber Pustaka:

Sumaryati, Catri, dkk. 2013. *Dasar Desain II*.
Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.


6

Halaman pada Menu Materi
(Macam Prinsip Desain)



Keterangan :

Scene 5, Macam Prinsip Desain

Icon  : Berupa *Flat Icon* dan tombol navigasi macam-macam prinsip desain yakni Proporsi, Pusat Perhatian, Keseimbangan, Irama, dan Keserasian.

1) Pengertian Proporsi

Pengertian Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian dengan bagian atau bagian dengan keseluruhan busana, yang digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya.

Contoh Perbandingan 2:3 pada Busana dengan Memakai Garis Pinggang

Scene 7:

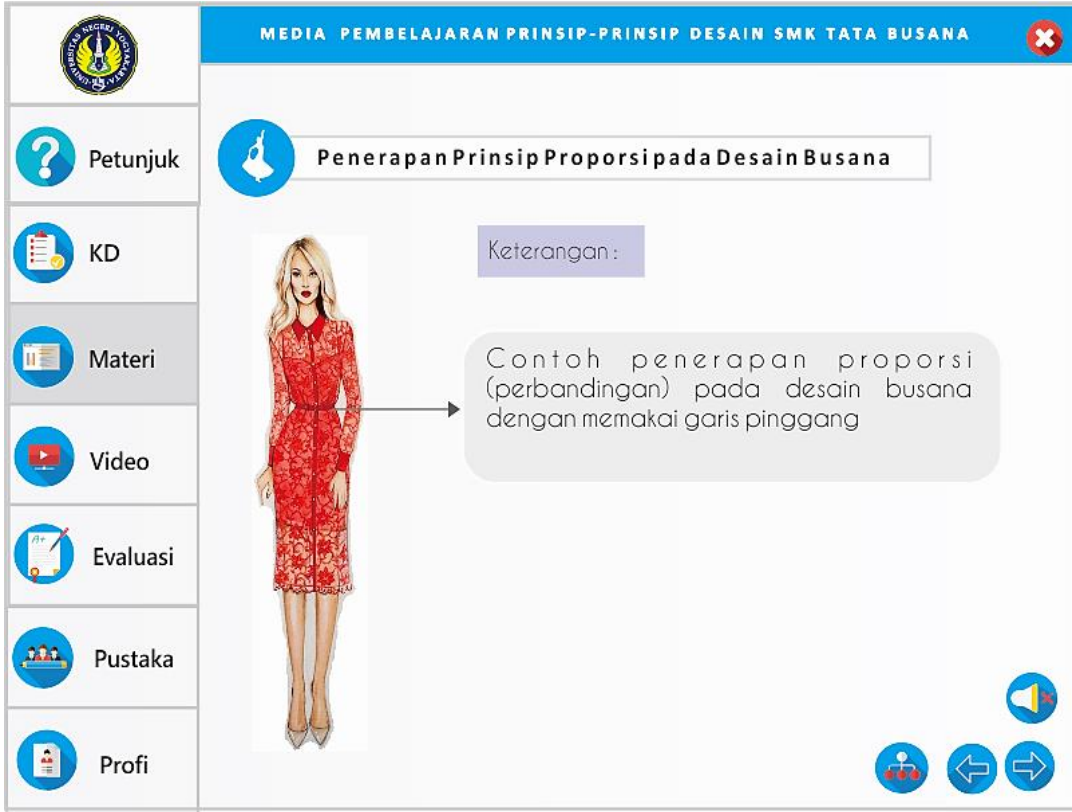
Pengertian Proporsi dan Contoh desain busana yang menggunakan prinsip proporsi.

Sumber Pustaka:

Nofida, Eri. 2016. *Modul Guru Pembelajaran Paket Keahlian Tata Busana SMK Kelompok Kompetensi A: Dasar Pembuatan Busana I*. Jakarta: PPPPTK Bisnis dan Pariwisata

Sumaryati, Catri, dkk. 2013. *Dasar Desain II*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

8	<p style="text-align: center;">Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Proporsi 2) Penerapan Proporsi pada Desain Busana</p> 	<p>Keterangan :</p> <p>Scene 8, Penerapan Proporsi pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.</p> <p>Sumber Rujukan Teori:</p> <p>Hasanah, Uswatun, dkk. 2009. <i>Menggambar Busana</i>. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.</p> <p>Widarwati, Sri. 2000. <i>Desain Busana I</i>. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.</p>
---	--	---

Keterangan :

Scene 9, video clip 1 Penerapan Proporsi pada Busana sesungguhnya menggunakan garis Horizontal.

Sumber Rujukan Teori:

Hasanah, Uswatun, dkk. 2009. *Menggambar Busana*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.

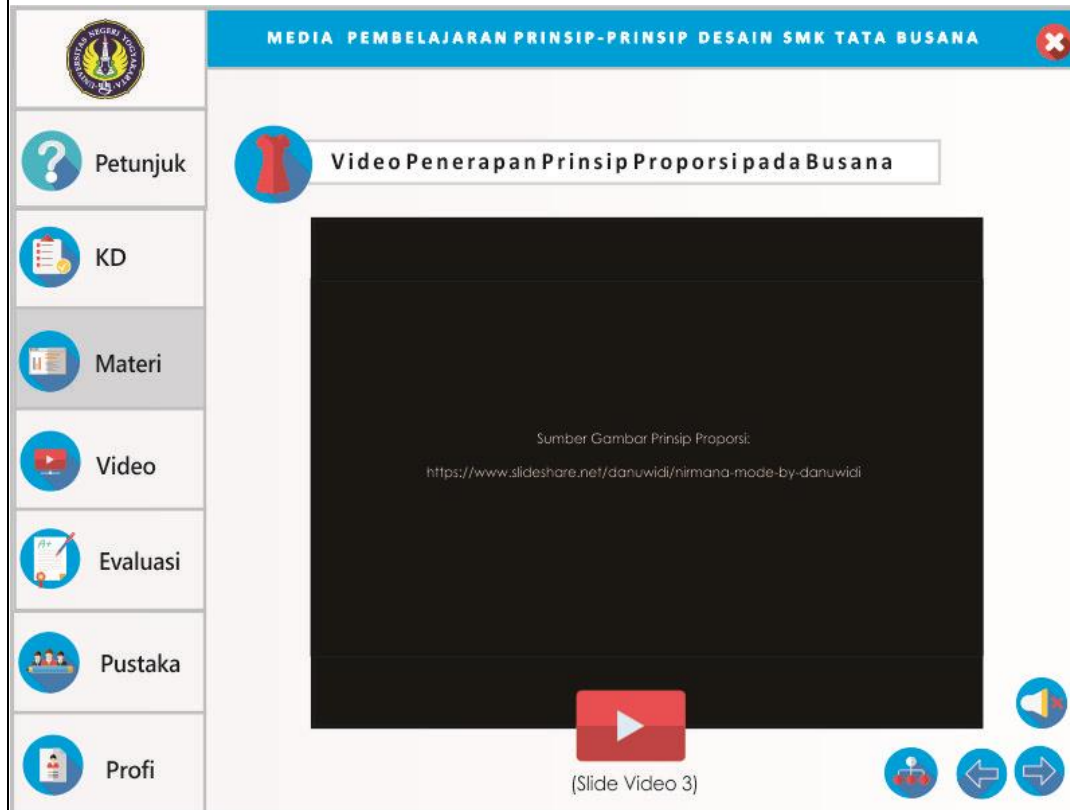
Keterangan pada video :

- 1) Penerapan perbandingan busana dengan garis pinggang
- 2) Penerapan perbandingan busana dengan garis longtorso
- 3) Penerapan perbandingan busana dengan garis yoke

9

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Proporsi

3) Video Penerapan Proporsi pada Busana Clip 3



Keterangan :

Scene 9, video clip 3 sumber gambar Penerapan Proporsi pada Busana sesungguhnya.

Sumber gambar dalam video singkat prinsip proporsi:

<http://www.slideshare.net/danuwidi/nirmana-mode-by-danuwidi>

10

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Pusat Perhatian

1) Pengertian Pusat Perhatian

Pusat Perhatian (Center of Interest) adalah satu bagian dari desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya.

Bagian tersebut berupa penekanan aksen, sehingga orang akan memfokuskan perhatian pada suatu area tersebut.

Contoh Pusat Perhatian pada Busana dengan Hiasan pada Pinggang

Scene 10:

Pengertian Pusat Perhatian dan Contoh desain busana yang menggunakan prinsip Pusat Perhatian

Sumber Pustaka:

Bestari, Afif Ghurub. 2011. *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Sleman. KTSP.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

11

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Pusat Perhatian

2) Penerapan Pusat Perhatian pada Desain Busana



Keterangan :

Scene 11, Penerapan Pusat Perhatian pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

Sumber Rujukan Teori:

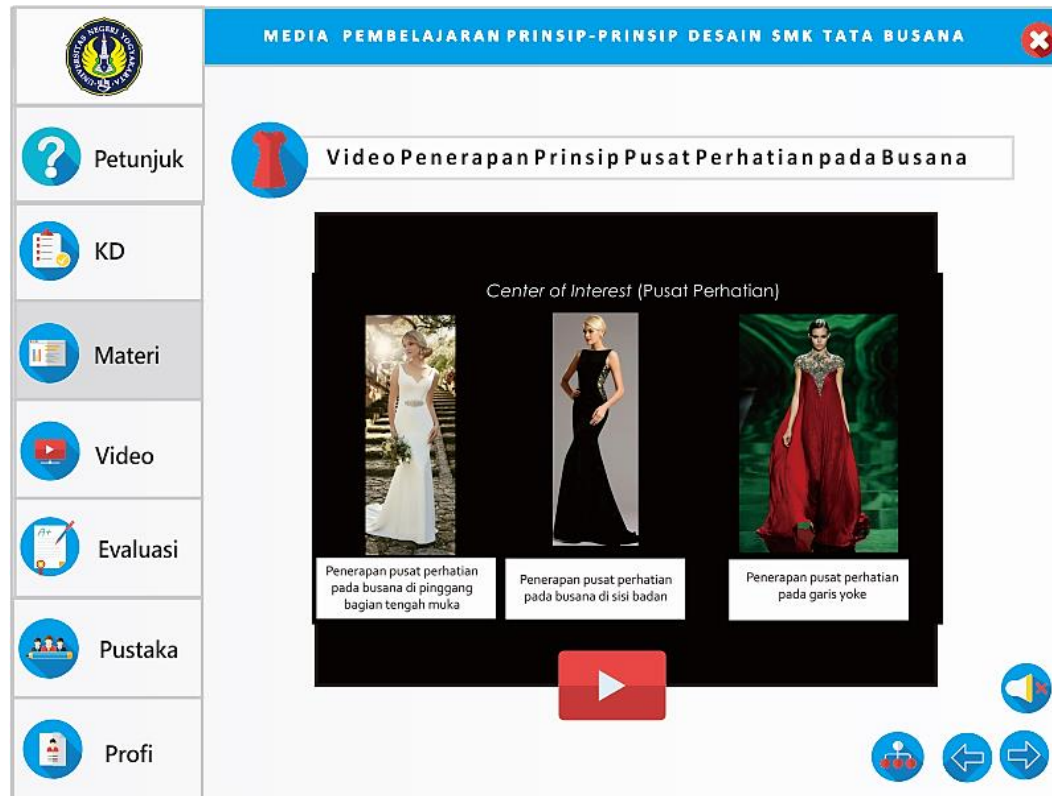
Bestari, Afif Ghurub. 2011. *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Sleman. KTSP.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

12

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Pusat Perhatian

3) Video Penerapan Pusat Perhatian pada Busana Clip 1



Keterangan :

Scene 12, video Clip 1 Penerapan Pusat Perhatian pada Busana sesungguhnya.

Keterangan pada Video:

- 1) Penerapan pusat perhatian pada busana dipinggang bagian tengah muka
- 2) Penerapan pusat perhatian pada busana disisi badan
- 3) Penerapan pusat perhatian pada garis yoke

13

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Irama

1) Pengertian Irama

The screenshot shows a learning media interface with a blue header bar containing the text "MEDIA PEMBELAJARAN PRINSIP-PRINSIP DESAIN SMK TATA BUSANA" and a red close button. On the left is a vertical sidebar with icons and labels: "Petunjuk" (question mark), "KD" (document), "Materi" (book), "Video" (play button), "Evaluasi" (pencil), "Pustaka" (bookshelf), and "Profi" (person). The main content area has a title "Pengertian Irama" with a red and yellow icon. Below the title is a purple box containing the definition: "Irama adalah pengulangan efek visual berupa bentuk, warna, garis yang pergerakan mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain." Below this is a diagram titled "Macam-Macam Irama" with four arrows pointing to boxes labeled "Pengulangan", "Radiasi", "Kontras", and "Peralihan Ukuran". At the bottom right of the main area are three circular navigation icons: a red one with a person, a blue one with a left arrow, and a blue one with a right arrow.

Scene 13:

Pengertian Irama ditinjau dari para ahli.

Sumber Pustaka:

Nofida, Eri. 2016. *Modul Guru Pembelajaran Paket Keahlian Tata Busana SMK Kelompok Kompetensi A: Dasar Pembuatan Busana I*. Jakarta: PPPPTK Bisnis dan Pariwisata

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

15

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Irama

3) Penjelasan Macam-Macam Irama

MEDIA PEMBELAJARAN PRINSIP-PRINSIP DESAIN SMK TATA BUSANA

Penjelasan Macam-Macam Irama

Macam-Macam Irama

- Peralihan Ukuran**: Pengulangan dari ukuran kecil ke ukuran besar, misal: peralihan tiap bagian rok.
- Kontras**: Misal, pertentangan garis-garis *princess* (horizontal) dan *empire* (vertikal)
- Radiasi (pancaran)**: Garis-garis radiasi didapat dari pancaran kerut-kerutan dari garis lengkung leher atau pinggang.
- Pengulangan**: Pengulangan bentuk, warna seperti garis lipit, renda, atau kancing hias secara teratur

Scene 15:

Penjelasan Macam-Macam Irama.

Sumber Pustaka:

Sumaryati, Catri, dkk. 2013. *Dasar Desain II*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Karomah, Prapti dan Sicilia Sawitri. 1990. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

16

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Irama
4) Penerapan Irama Peralihan Ukuran pada desain busana



Keterangan :

Scene 16, Penerapan Irama Peralihan Ukuran pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

Sumber Rujukan teori:

Riyanto, Arifah. 2003. *Teori busana*. Bandung: Yapemdo.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

17

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Irama

4) Penerapan Irama Kontras pada Desain Busana



Keterangan :

Scene 17, Penerapan Irama Kontras pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

Sumber Rujukan teori:

Karomah, Prapti dan Sicilia Sawitri. 1990. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*.

Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

18

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Irama
4) Penerapan Irama Pengulangan pada Desain Busana



Keterangan :

Scene 18, Penerapan Irama Pengulangan pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

Sumber Rujukan teori:

Karomah, Prapti dan Sicilia Sawitri. 1990. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

19

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Irama

4) Penerapan Irama Radiasi pada Desain Busana



Keterangan :

Scene 19, Penerapan Irama Radiasi pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

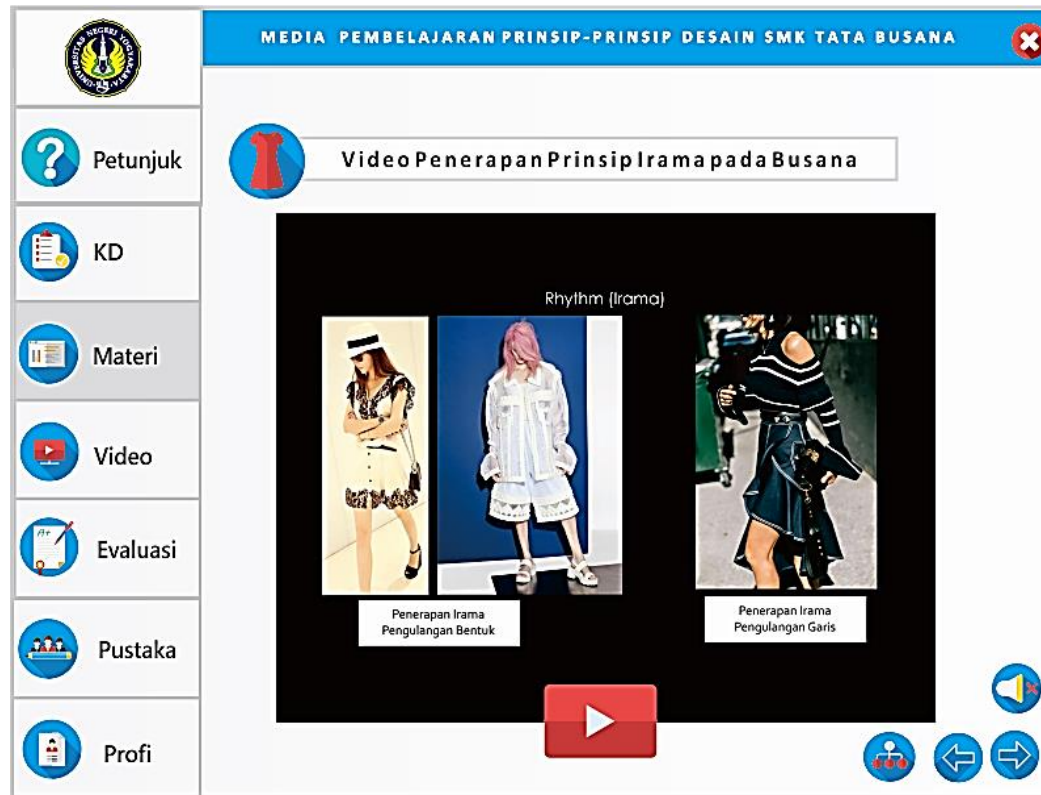
Sumber Rujukan teori:

Karomah, Prapti dan Sicilia Sawitri. 1990. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

20

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Irama
5) Video Penerapan Irama Pengulangan bentuk dan garis
pada Busana Sesungguhnya Clip 1



Keterangan :

Scene 20, video Clip 1 Penerapan Irama Pengulangan bentuk dan garis pada Busana sesungguhnya.

Keterangan pada Video:

- 1) Penerapan Irama Pengulangan bentuk
- 2) Penerapan pengulangan irama garis

20

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Irama

5) Video Penerapan Irama Peralihan ukuran, Irama Radiasi dan Irama Kontras pada Busana Sesungguhnya Clip 2



Keterangan :

Scene 20, video Clip 2 Penerapan Irama Peralihan ukuran, Irama Radiasi dan Irama Kontras pada Busana sesungguhnya.

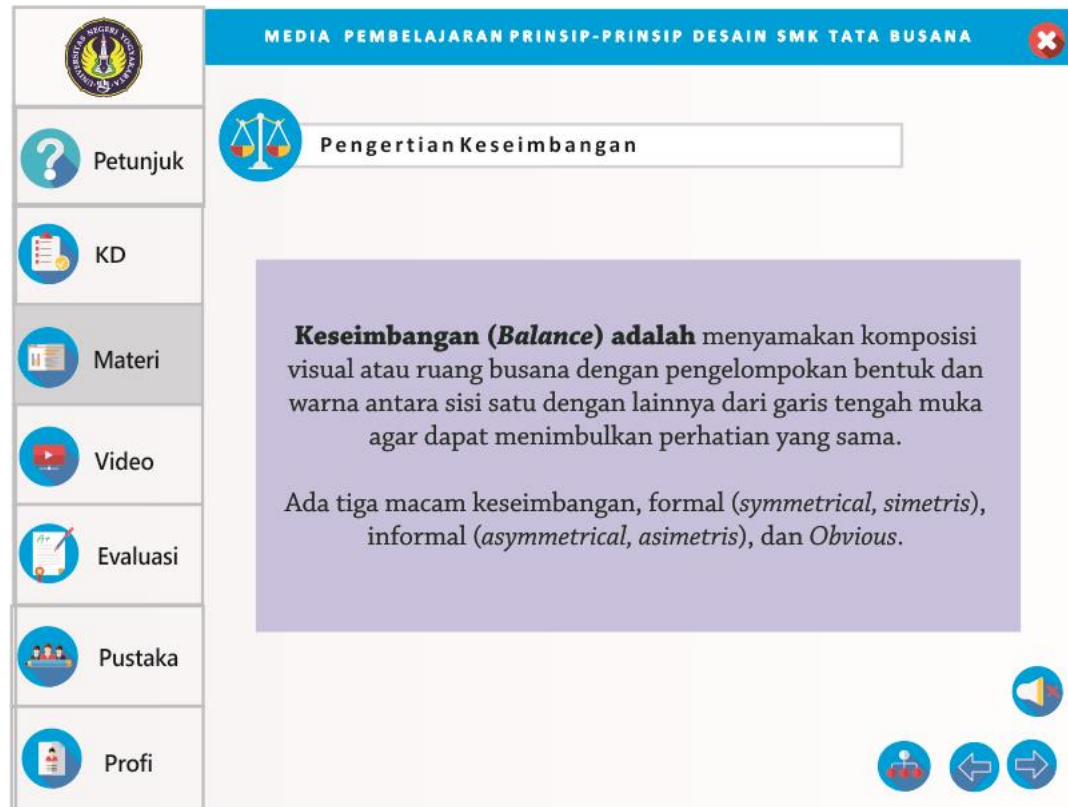
Keterangan pada Video:

- 1) Penerapan Irama Peralihan ukuran pada gaun.
- 2) Penerapan Irama Radiasi pada gaun.
- 3) Penerapan Irama Kontras pada kini dress.

21

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keseimbangan

1) Pengertian Keseimbangan



Scene 21:

Pengertian Keseimbangan menurut para ahli.

Sumber Pustaka:


Nofida, Eri. 2016. *Modul Guru Pembelajaran Paket Keahlian Tata Busana SMK Kelompok Kompetensi A: Dasar Pembuatan Busana I*. Jakarta: PPPPTK Bisnis dan Pariwisata

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

22

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keseimbangan

2) Macam-Macam Keseimbangan



Petunjuk

KD

Materi

Video


Evaluasi

Pustaka


Profi

MEDIA PEMBELAJARAN PRINSIP-PRINSIP DESAIN SMK TATA BUSANA


Macam-Macam Keseimbangan



Contoh Keseimbangan Simetris: Bentuk, warna, ukuran, dan jarak saku dan kerahnya sama antara kanan dan kiri



Contoh Keseimbangan Asimetris: Bentuk lengannya berbeda antara kanan dan kiri



Contoh Keseimbangan Obvious: bentuk saku dan kerahnya beda, namun memiliki komposisi dan daya tarik yang sama

Scene 22:

Macam-macam Keseimbangan, dan contoh desain busana yang menggunakan prinsip Keseimbangan.

23

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keseimbangan
2) Penerapan Keseimbangan Simetris pada Desain Busana



Keterangan :

Scene 23, Penerapan Keseimbangan Simetris pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

Sumber Rujukan teori:

Karomah, Prapti dan Sicilia Sawitri. 1990. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keseimbangan
2) Penerapan Keseimbangan Asimetris pada Desain Busana



Keterangan :

Scene 24, Penerapan Keseimbangan Asimetris pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

Sumber Rujukan teori:

Karomah, Prapti dan Sicilia Sawitri. 1990. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

25

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keseimbangan

2) Penerapan Keseimbangan Obvious pada Desain Busana



Keterangan :

Scene 24, Penerapan Keseimbangan Obvious pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

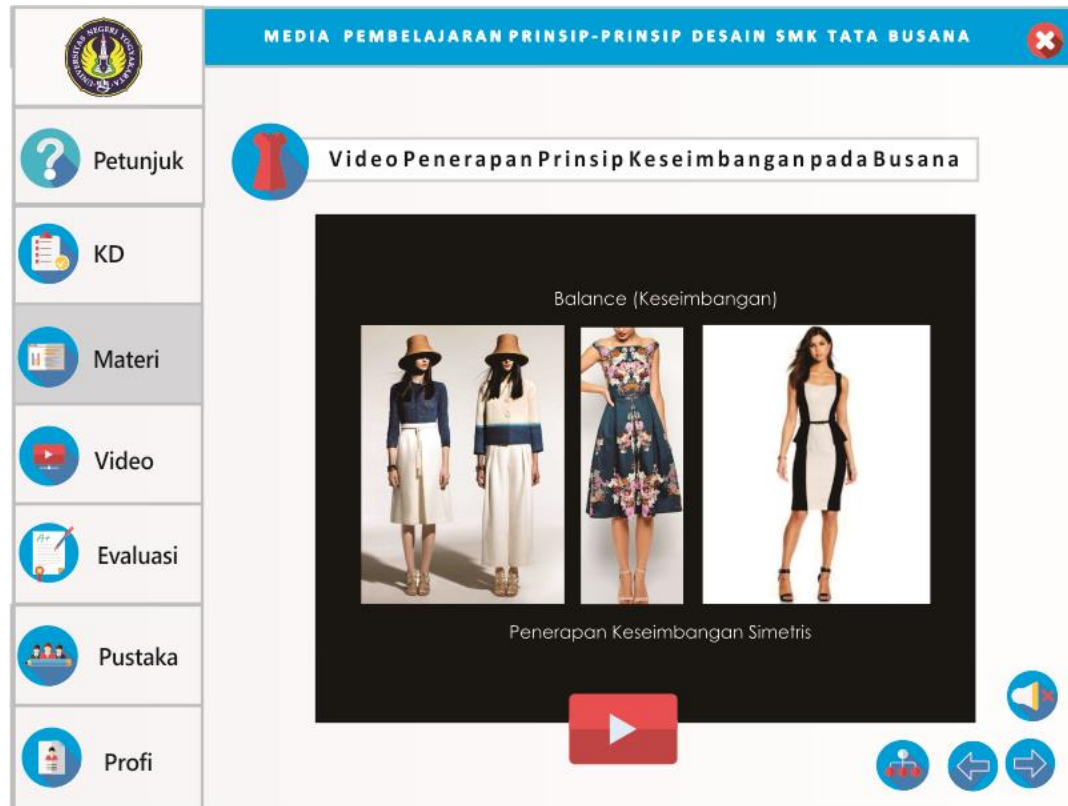
Sumber Rujukan teori:

Widjiningsih. 1982. *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

25

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keseimbangan

3) Video Penerapan Keseimbangan pada Busana Clip 1



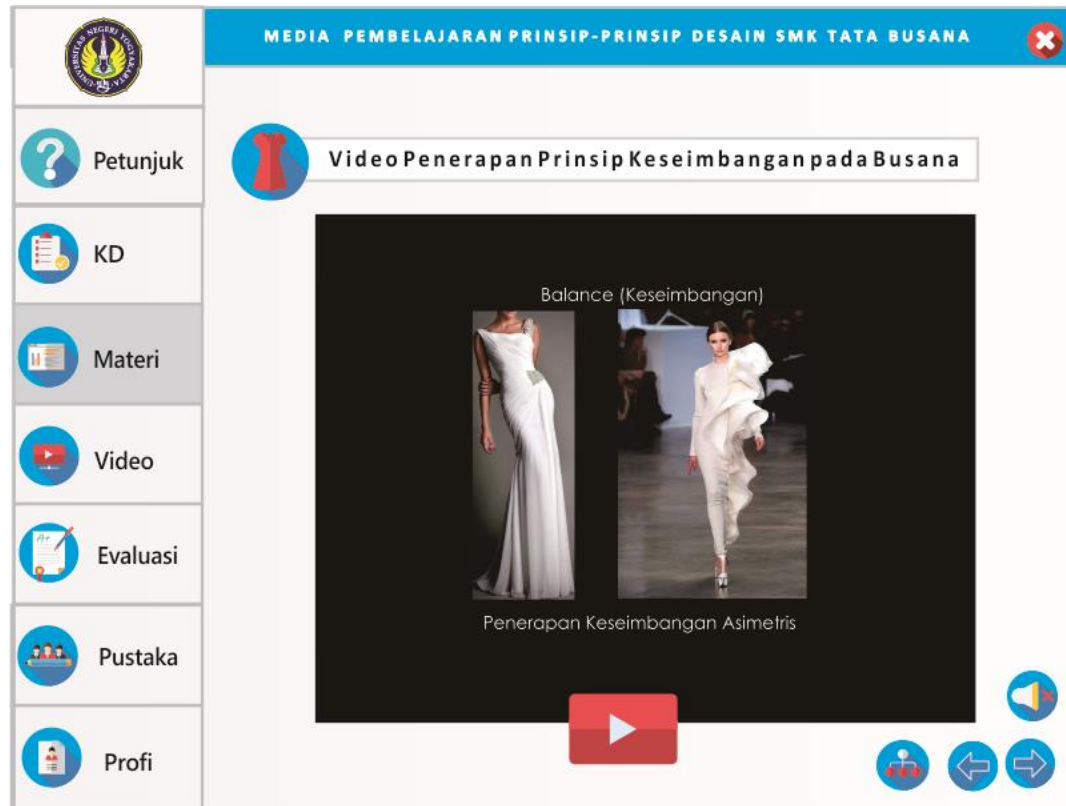
Keterangan :

Scene 25, video clip 1 Penerapan Keseimbangan Simetris pada Busana sesungguhnya beserta penjelasannya.

25

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keseimbangan

3) Video Penerapan Keseimbangan pada Busana Clip 2



Keterangan :

Scene 25, video clip 2 Penerapan Keseimbangan Asimetris pada Busana sesungguhnya beserta penjelasannya.

25

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keseimbangan

3) Video Penerapan Keseimbangan pada Busana Clip 3

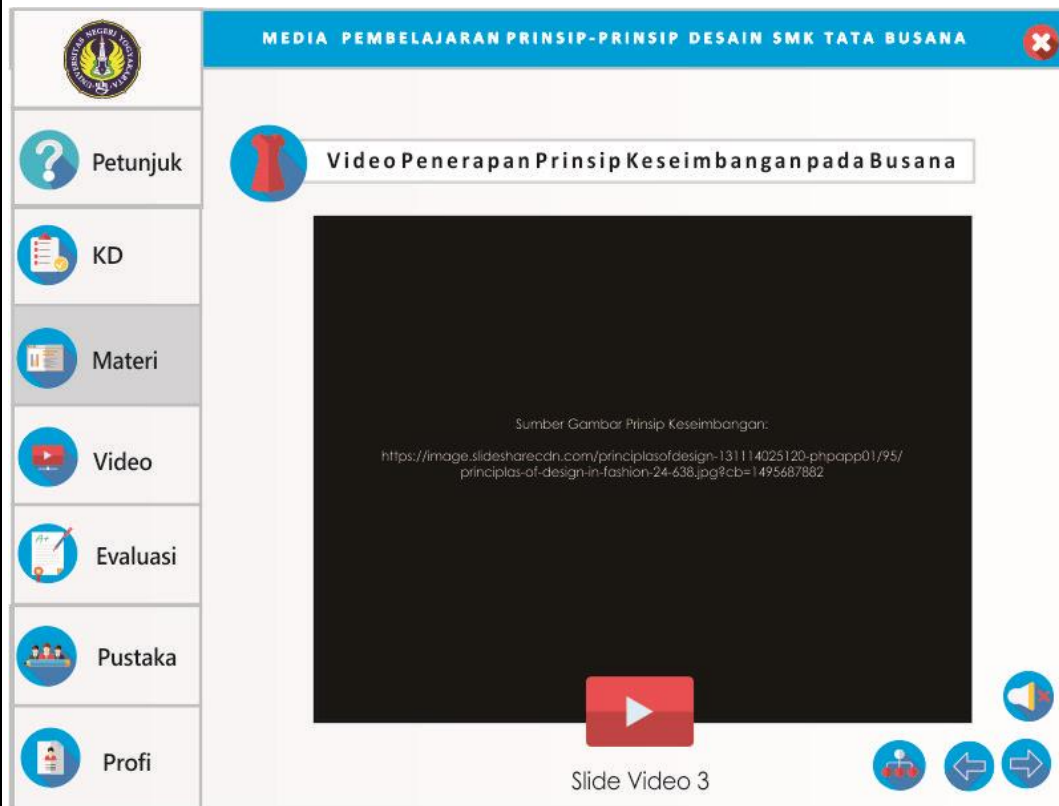
Keterangan :

Scene 25, video clip 3 Penerapan Keseimbangan Obvious pada Busana sesungguhnya beserta penjelasannya.

25

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keseimbangan

3) Video Penerapan Keseimbangan pada Busana Clip 3



Keterangan :

Scene 25, video clip 3 sumber gambar Penerapan Keseimbangan pada Busana sesungguhnya.

Sumber gambar dalam video singkat prinsip keseimbangan:

<http://image.slidesharecdn.com/principasofdesign-1131854/95/principals-ofdesign-in-fashion-16-638jpg=1496827882>

26

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keserasian

1) Pengertian Keserasian

MEDIA PEMBELAJARAN PRINSIP-PRINSIP DESAIN SMK TATA BUSANA

Pengertian Keserasian

Keserasian merupakan kesatuan diantara macam-macam unsur desain, yang walaupun berbeda, tetapi membuat bagian-bagian itu terlihat menyatu.

- Keserasian dalam Warna Analogus
- Keserasian dalam Warna Komplementer
- Keserasian dalam Bentuk
- Keserasian dalam Tekstur

Scene 26:

Pengertian Keserasian menurut para ahli

Sumber Pustaka:

Sumaryati, Catri, dkk. 2013. *Dasar Desain II*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

1) Macam-Macam Keserasian

MEDIA PEMBELAJARAN PRINSIP-PRINSIP DESAIN SMK TATA BUSANA

Macam-Macam Keserasian

Keserasian dalam Warna Analogus	Keserasian dalam Warna Komplementer	Keserasian dalam Bentuk	Keserasian dalam Tekstur
(Kombinasi warna yang berdekatan di lingkaran warna: Hijau & Biru Kehijauan)	(Kombinasi warna yang bertentangan dalam lingkaran warna : Kuning & Ungu)	(Bentuk satu, hiasan kerung leher dan manset lengan)	(Bahan tembus terang dengan bahan timbul yang tipis)

Macam--macam Keserasian, dan contoh desain busana yang menggunakan prinsip Keserasian.

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keserasian
2) Penerapan Keserasian dalam Bentuk pada Desain Busana

MEDIA PEMBELAJARAN PRINSIP-PRINSIP DESAIN SMK TATA BUSANA

Penerapan Prinsip Keserasian pada Desain Busana

Keserasian dalam Bentuk

Keterangan :

Penerapan keserasian dalam bentuk pada desain terlihat pada bentuk gaun pada bagian bawah merupakan bentuk rok duyung yang serasi dengan bentuk lengan yang sama.

Keterangan :

Scene 28, Penerapan Keserasian dalam Bentuk pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

Sumber Rujukan teori:

Riyanto, Arifah. 2003. *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

29

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keserasian
2) Penerapan Keserasian dalam Tekstur pada Desain Busana

Keterangan :

Scene 29, Penerapan Keserasian dalam Tekstur pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

Sumber Rujukan teori:

Riyanto, Arifah. 2003. *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

30

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Kесerasian
2) Penerapan Kесerasian dalam Warna Analogus pada Desain Busana



Keterangan :

Scene 30, Penerapan Kесerasian dalam warna Analogus pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

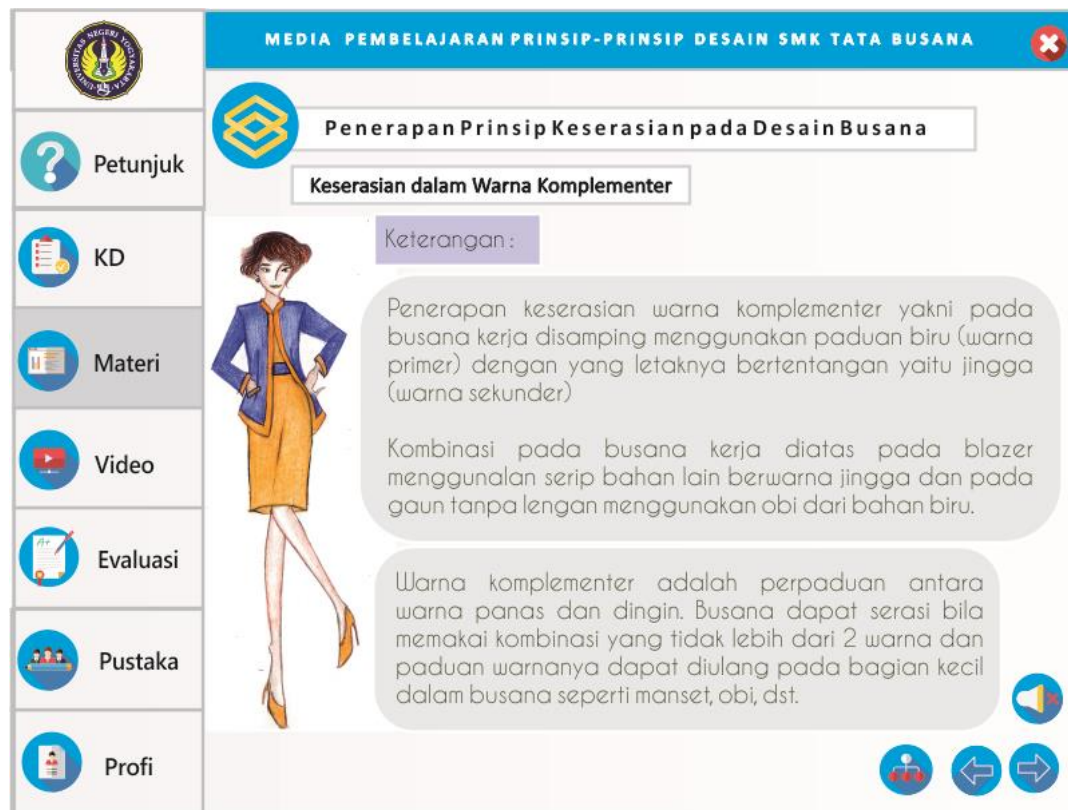
Sumber Rujukan teori:

Riyanto, Arifah. 2003. *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

31

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keserasian
2) Penerapan Keserasian dalam Warna Komplementer pada Desain Busana



Keterangan :

Scene 31, Penerapan Keserasian dalam warna Komplementer pada Desain Busana beserta keterangan penjelasan desain.

Sumber Rujukan teori:

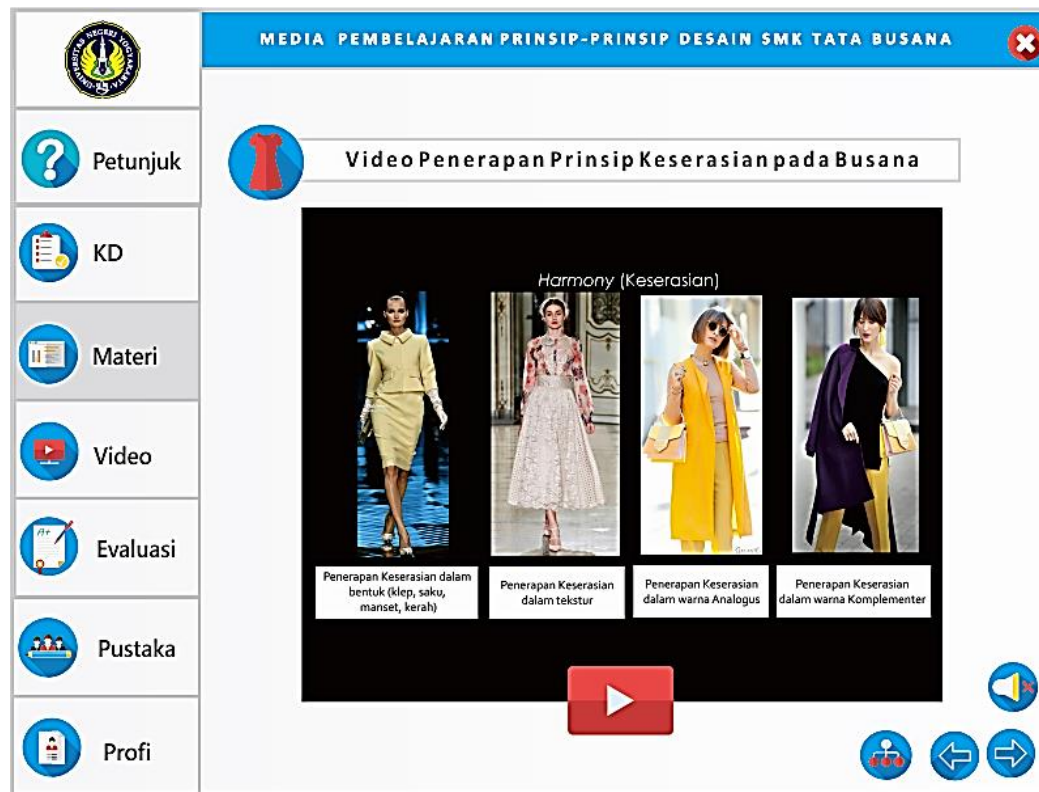
Riyanto, Arifah. 2003. *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

32

Halaman pada Menu Materi Prinsip Desain : Keserasian

3) Video Penerapan Keserasian pada Busana Clip 1



Keterangan :

Scene 32, video Clip 1 Penerapan prinsip Keserasian pada Busana sesungguhnya.

Keterangan pada video:

- 1) Penerapan keserasian dalam bentuk (Klep, saku, manset, dan kerah)
- 2) Penerapan keserasian dalam tekstur
- 3) Penerapan keserasian dalam warna analogus
- 4) Penerapan keserasian dalam warna komplementer

37.

Halaman pada Menu Evaluasi
(Soal Latihan Pilihan Ganda no. 1)



Berdasarkan Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi
Jenis Soal Pilihan Ganda Prinsip Desain:

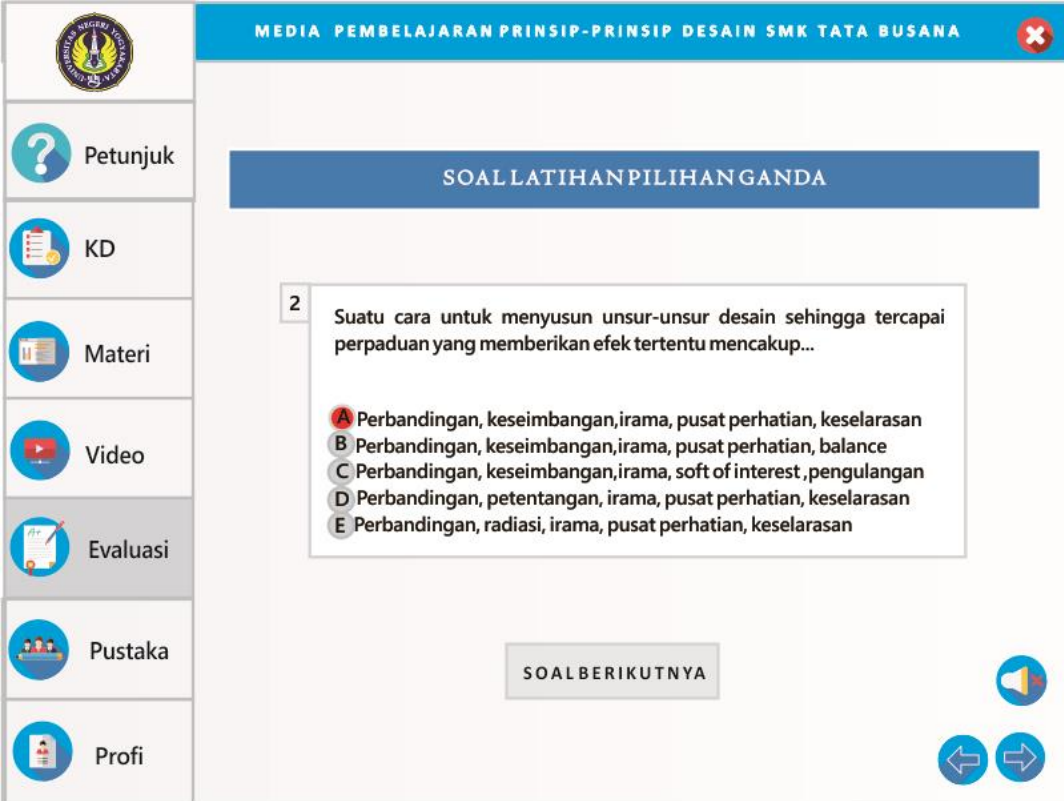
- 1) **Kompetensi Dasar :**
Mendeskripsikan Prinsip Desain
- 2) **Indikator Kompetensi :**
Siswa mampu mendeskripsikan pengertian prinsip desain
- 3) **Materi :** Pengertian prinsip desain
- 4) **Indikator Soal:** Mudah
- 5) **Aspek yang diukur*:** Pengetahuan
- 6) **Nomor Soal :** 1

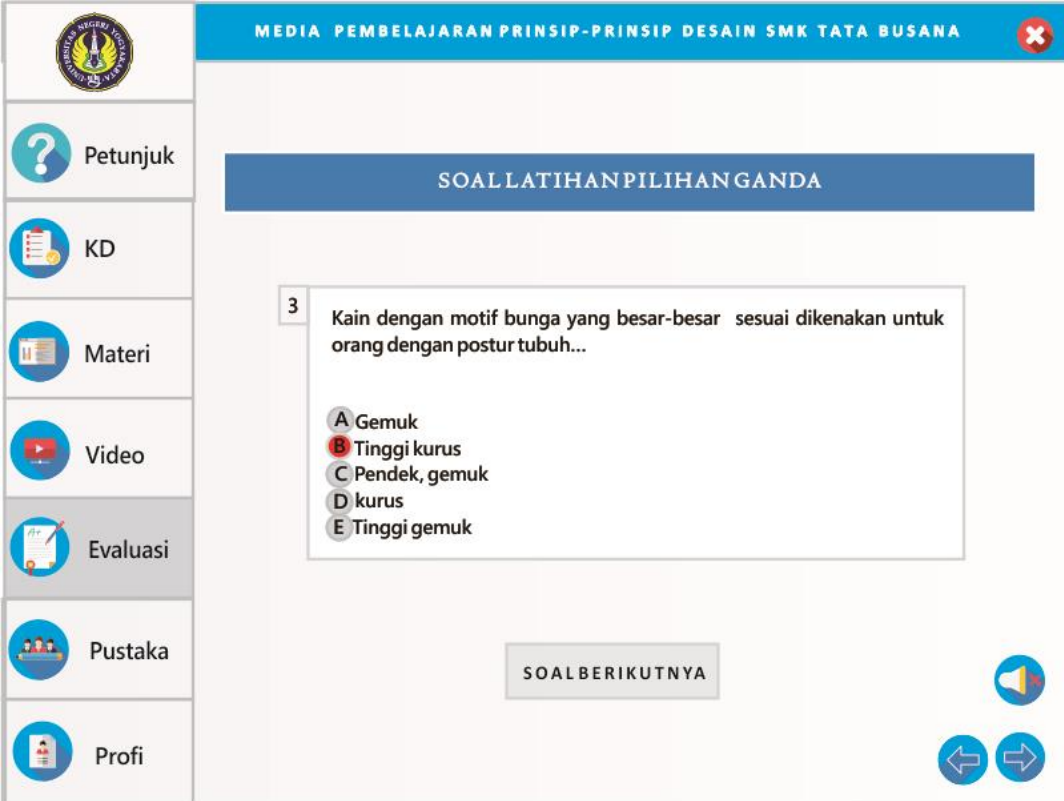
**Aspek yang diukur :*


C1 : Pengetahuan C4 : Analisa

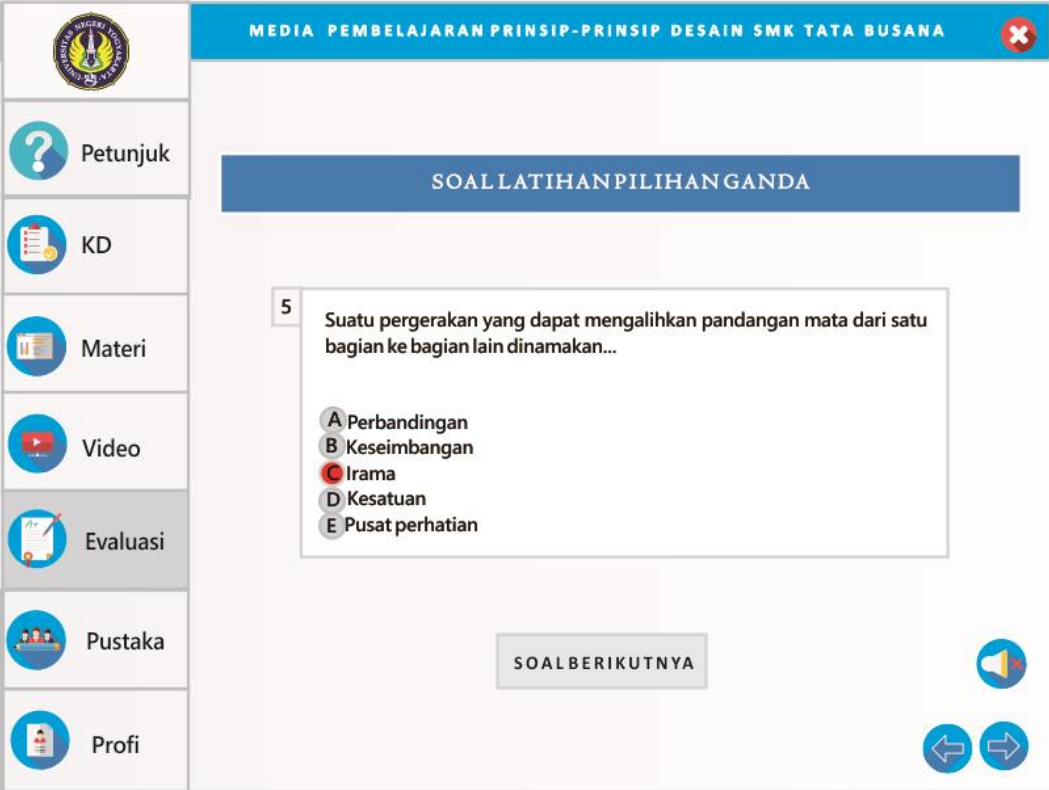
C2 : Pemahaman C5 : Sintesa

C3 : Penerapan C6 : Evaluasi

38.	<p style="text-align: center;">Halaman pada Menu Evaluasi (Soal Latihan Pilihan Ganda no. 2)</p> 	<p>Berdasarkan Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi Jenis Soal Pilihan Ganda Prinsip Desain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Prinsip Desain 2) Indikator Kompetensi : Siswa mampu mengidentifikasi prinsip desain 3) Materi : prinsip desain 4) Indikator Soal: sedang 5) Aspek yang diukur*: Pengetahuan 6) Nomor Soal : 2 <p><i>*Aspek yang diukur :</i> <i>C1 : Pengetahuan C4 : Analisa</i> <i>C2 : Pemahaman C5 : Sintesa</i> <i>C3 : Penerapan C6 : Evaluasi</i></p>
-----	--	--

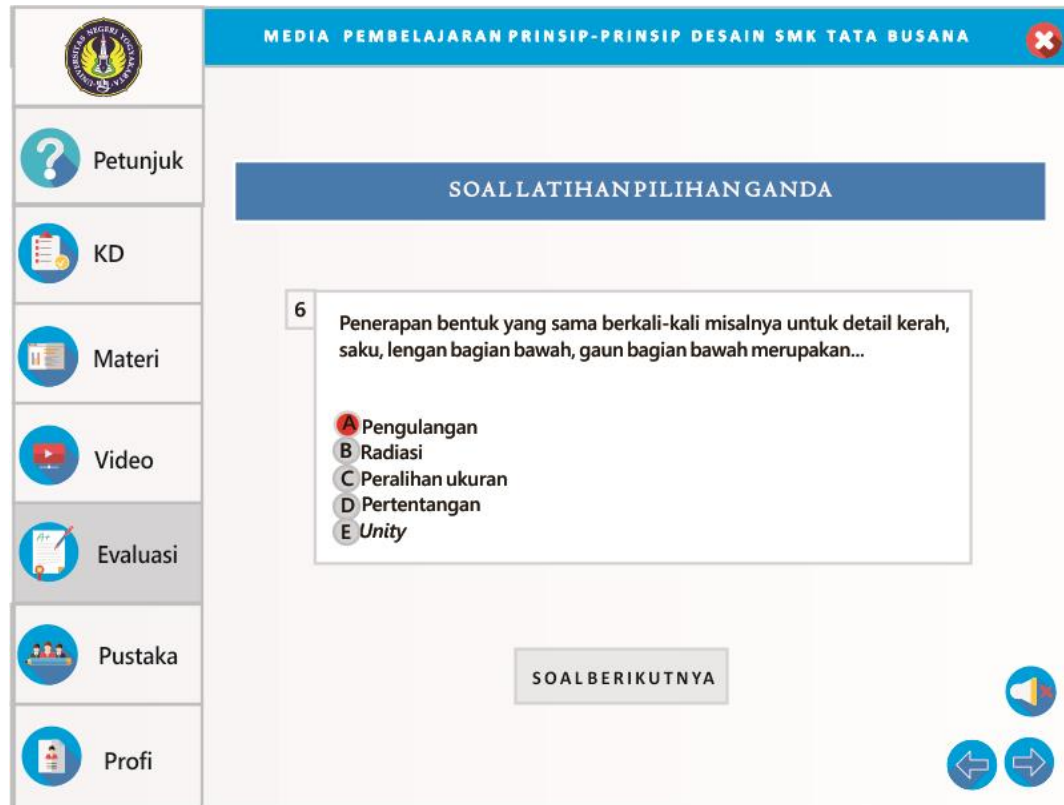
39.	<p style="text-align: center;">Halaman pada Menu Evaluasi (Soal Latihan Pilihan Ganda no. 3)</p> 	<p>Berdasarkan Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi Jenis Soal Pilihan Ganda Prinsip Desain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Prinsip Desain 2) Indikator Kompetensi : Siswa mampu mendeskripsikan proporsi/ perbandingan 3) Materi : Proporsi/ perbandingan 4) Indikator Soal: sedang 5) Aspek yang diukur*: Pengetahuan 6) Nomor Soal : 3 <p><i>*Aspek yang diukur :</i> <i>C1 : Pengetahuan C4 : Analisa</i> <i>C2 : Pemahaman C5 : Sintesa</i> <i>C3 : Penerapan C6 : Evaluasi</i></p>
-----	--	---

40.	<p style="text-align: center;">Halaman pada Menu Evaluasi (Soal Latihan Pilihan Ganda no. 4)</p> 	<p>Berdasarkan Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi Jenis Soal Pilihan Ganda Prinsip Desain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Prinsip Desain 2) Indikator Kompetensi : Siswa mampu mendeskripsikan keseimbangan 3) Materi : keseimbangan 4) Indikator Soal: sedang 5) Aspek yang diukur*: Pengetahuan 6) Nomor Soal : 4 <p><i>*Aspek yang diukur :</i> <i>C1 : Pengetahuan C4 : Analisa</i> <i>C2 : Pemahaman C5 : Sintesa</i> <i>C3 : Penerapan C6 : Evaluasi</i></p>
-----	--	---

41.	<p style="text-align: center;">Halaman pada Menu Evaluasi (Soal Latihan Pilihan Ganda no. 5)</p> 	<p>Berdasarkan Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi Jenis Soal Pilihan Ganda Prinsip Desain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Prinsip Desain 2) Indikator Kompetensi : Siswa mampu mengidentifikasi keseimbangan 3) Materi : keseimbangan 4) Indikator Soal: sedang 5) Aspek yang diukur*: Pengetahuan 6) Nomor Soal : 5 <p><i>*Aspek yang diukur :</i> <i>C1 : Pengetahuan C4 : Analisa</i> <i>C2 : Pemahaman C5 : Sintesa</i> <i>C3 : Penerapan C6 : Evaluasi</i></p>
-----	--	---

42.

Halaman pada Menu Evaluasi
(Soal Latihan Pilihan Ganda no. 6)



Berdasarkan Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi
Jenis Soal Pilihan Ganda Prinsip Desain:

- 1) **Kompetensi Dasar :**
Mendeskripsikan Prinsip Desain
- 2) **Indikator Kompetensi :**
Siswa mampu mendeskripsikan irama
- 3) **Materi :** irama
- 4) **Indikator Soal:** sedang
- 5) **Aspek yang diukur*:** Pengetahuan
- 6) **Nomor Soal :** 6, 7, 9

**Aspek yang diukur :*

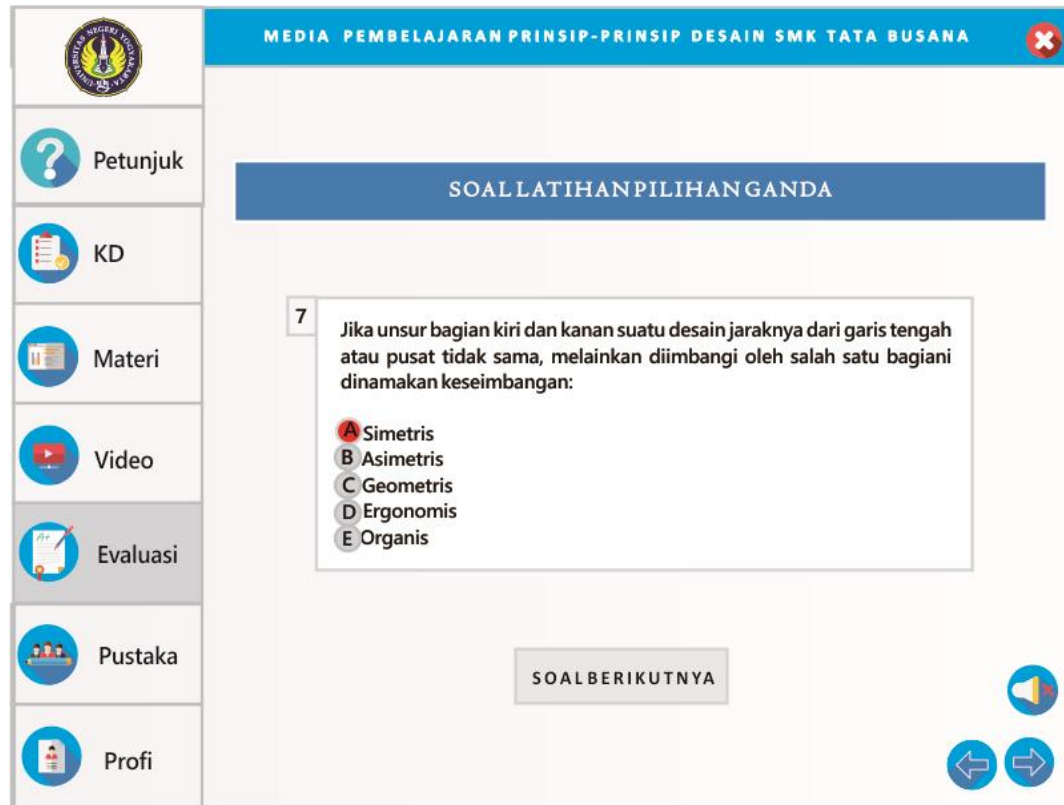
C1 : Pengetahuan C4 : Analisa

C2 : Pemahaman C5 : Sintesa

C3 : Penerapan C6 : Evaluasi

43.

Halaman pada Menu Evaluasi
(Soal Latihan Pilihan Ganda no. 7)



Berdasarkan Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi
Jenis Soal Pilihan Ganda Prinsip Desain:

- 1) **Kompetensi Dasar :**
Mendeskripsikan Prinsip Desain
- 2) **Indikator Kompetensi :**
Siswa mampu mendeskripsikan irama
- 3) **Materi :** irama
- 4) **Indikator Soal:** sedang
- 5) **Aspek yang diukur*:** Pengetahuan
- 6) **Nomor Soal :** 6, 7, 9

**Aspek yang diukur :*

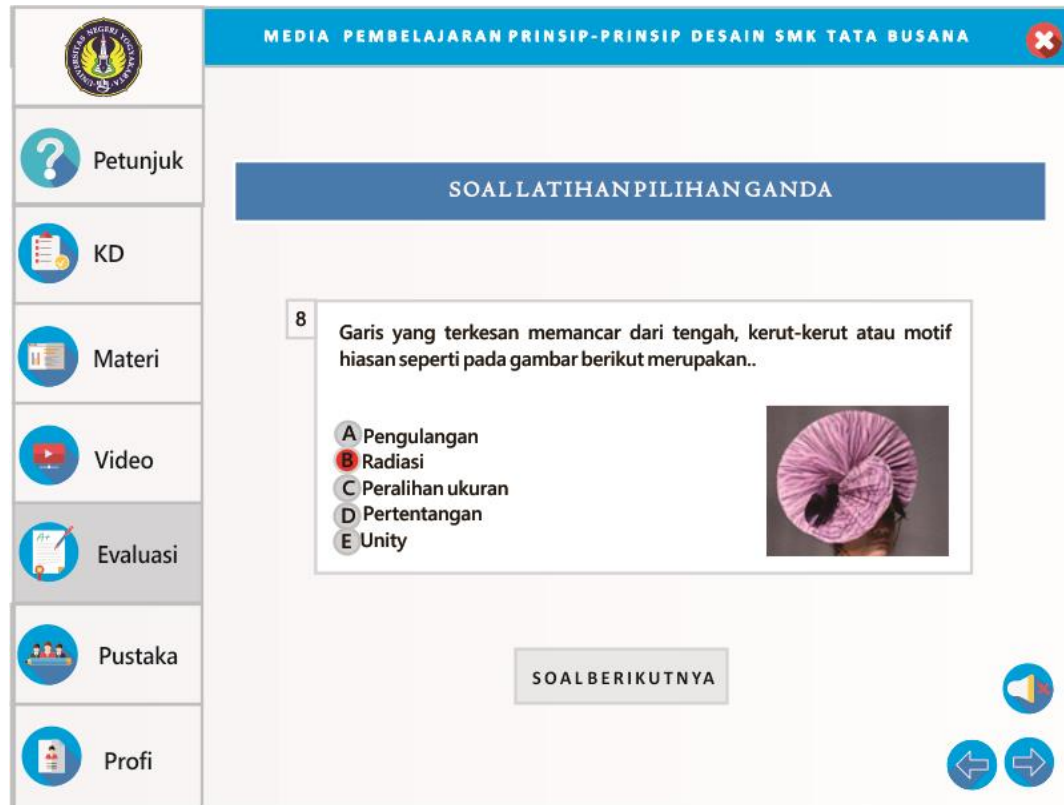
C1 : Pengetahuan C4 : Analisa

C2 : Pemahaman C5 : Sintesa

C3 : Penerapan C6 : Evaluasi

44.

Halaman pada Menu Evaluasi
(Soal Latihan Pilihan Ganda no. 8)



Berdasarkan Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi
Jenis Soal Pilihan Ganda Prinsip Desain:

- 1) **Kompetensi Dasar :**
Mendeskripsikan Prinsip Desain
- 2) **Indikator Kompetensi :**
Siswa mampu mengidentifikasi irama
- 3) **Materi :** irama
- 4) **Indikator Soal:** sedang
- 5) **Aspek yang diukur*:** Pengetahuan
- 6) **Nomor Soal :** 8

**Aspek yang diukur :*

C1 : Pengetahuan C4 : Analisa

C2 : Pemahaman C5 : Sintesa

C3 : Penerapan C6 : Evaluasi

45.

Halaman pada Menu Evaluasi
(Soal Latihan Pilihan Ganda no. 9)



Berdasarkan Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi
Jenis Soal Pilihan Ganda Prinsip Desain:

- 1) **Kompetensi Dasar :**
Mendeskripsikan Prinsip Desain
- 2) **Indikator Kompetensi :**
Siswa mampu mendeskripsikan irama
- 3) **Materi :** irama
- 4) **Indikator Soal:** sedang
- 5) **Aspek yang diukur*:** Pengetahuan
- 6) **Nomor Soal :** 6, 7, 9

**Aspek yang diukur :*

C1 : Pengetahuan C4 : Analisa

C2 : Pemahaman C5 : Sintesa

C3 : Penerapan C6 : Evaluasi

46.

Halaman pada Menu Evaluasi
(Soal Latihan Pilihan Ganda no. 10)



Berdasarkan Kisi-Kisi Penulisan Soal Evaluasi
Jenis Soal Pilihan Ganda Prinsip Desain:

- 1) **Kompetensi Dasar :**
Menerapkan Prinsip Desain pada benda
- 2) **Indikator Kompetensi :**
Siswa mampu menerapkan prinsip irama
- 3) **Materi :** irama
- 4) **Indikator Soal:** sulit
- 5) **Aspek yang diukur*:** penerapan
- 6) **Nomor Soal :** 10

**Aspek yang diukur :*

C1 : Pengetahuan C4 : Analisa

C2 : Pemahaman C5 : Sintesa

C3 : Penerapan C6 : Evaluasi

57.

Halaman pada Menu Pustaka



MEDIA PEMBELAJARAN UNSUR - UNSUR DESAIN SMK TATA BUSANA



Petunjuk


KD


Materi


Video


Evaluasi


Pustaka


Profi

DAFTAR PUSTAKA

Bestari, Afif Ghurub, dkk. 2011. *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten

Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Idayanti. 2015. *Panduan Lengkap Dasar-Dasar Membuat Ilustrasi, Desain, Pola, dan Menjahit Bahan*. Yogyakarta: Araska Publisher

Karomah, Prapti dan Sicilia Sawitri. 1990. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Murtihadi, dkk. 1982. *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Dep Dik Bud

Nofida, Eri. 2016. *Modul Guru Pembelajar Paket Keahlian Tata Busana SMK Kelompok Kompetensi A : Dasar Pembuatan Busana I*. Jakarta : PPPPTK Bisnis dan Pariwisata

Riyanto, Arifah. A. 2003. *Desain Busana*. Bandung: Yapendo





57.

Halaman pada Menu Pustaka



MEDIA PEMBELAJARAN UNSUR - UNSUR DESAIN SMK TATA BUSANA

DAFTAR PUSTAKA

Sumaryati, Catri. dkk. 2013. *Dasar Desain II*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Widjningsih. 1982. *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN PENELITIAN

1. Surat Keterangan Validasi *Expert Judgement*
2. Instrumen Angket Uji Validitas Para Ahli (Surat Permohonan Validasi dan Instrumen Hasil Validasi)
3. Instrumen Angket Uji Kelayakan Produk oleh Peserta didik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
FALKUTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSG 00592

SURAT KETERANGAN VALIDASI *EXPERT JUDGEMENT*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afif Ghurub Bestari, M.Pd
NIP. : 19700523200501 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa Instrumen validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna (*user*) pada penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari “ oleh mahasiswa:

Nama : Unaisah
NIM : 13513241049
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen validasi ahli media , ahli materi, dan pengguna (*user*) TAS.

Demikian surat persetujuan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Mei 2017

Expert Judgement

Afif Ghurub Bestari, M.Pd

NIP. 19700523200501 1 001

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Unaisah
NIM : 13513241049
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

No.	Variabel	Saran / tanggapan
1	Instrumen Ahli materi	Indikator Penilaian 9, 10, 12, 15, 29 dan 30 di revisi dalam hal penulisan dan EYD nya.
2	Instrumen Ahli media	Indikator Penilaian 1, 2, 3, 5, 19, 20, 27, 28, dan 29 di revisi dalam hal EYD dan mengganti dengan kata baku
	Komentar umum / lain – lain :	

Yogyakarta,
Validator *Expert Judgement*,



Afif Ghurub Bestari, M.Pd

NIP. 19700523200501 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
FALKUTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi

Kepada Yth.

Sri Widarwati, M. Pd.

Dosen Prodi Pendidikan Teknik Busana

Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

Nama : Unaisah

NIM : 13513241049

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash**

Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

dengan hormat memohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap kelayakan materi pembelajaran yang saya kembangkan.

Demikian permohonan saya atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terima kasih

Yogyakarta, 1 Mei 2017

Pemohon,

Unaisah

NIM. 13513241049

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Teknik Busana

Pembimbing TAS

Dr. Mutiara Nugraheni S.TP, M. Si.

NIP. 19770131 200212 2 001

Afif Ghurub Bestari, M.Pd

19700523200501 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psu. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Hal : Permohonan Validasi Ahli Media

Kepada Yth.

Noor Fitrihana, M. Eng.

Dosen Prodi Pendidikan Teknik Busana

Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

Nama : Unaisah

NIM : 13513241049

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash**

Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

dengan hormat memohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap kelayakan media pembelajaran yang saya kembangkan.

Demikian permohonan saya atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terima kasih

Yogyakarta, 1 Mei 2017

Pemohon,

Unaisah

NIM.13513241049

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Teknik Busana

Pembimbing TAS

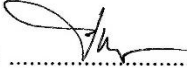
Dr. Mutiara Nugraheni S.TP, M. Si.

NIP. 19770131 200212 2 001

Afif Ghurub Bestari, M.Pd

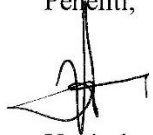
19700523200501 1 001

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI PRINSIP-PRINSIP DESAIN PADA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH
DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI

Nama : Sri Widarwati MPd
Tanggal Pengisian : 12 Oktober 2017
Tanda Tangan : 

Petunjuk :

1. Mohon Kesediaan Bapak / Ibu untuk memberikan penilaian kelayakan Materi Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain yang telah saya buat sesuai dengan kriteria yang termuat didalam instrumen penelitian.
*Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Tata Busana Kelas X semester genap
2. Berikut tanda check List (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu :
SL : Sangat Layak
L : Layak
TL : Tidak Layak
STL : Sangat Tidak Layak
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau ada yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberikan tanda, sehingga dapat segera dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran pada tempat yang disediakan.
5. Bapak/ Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penelitian pengembangan media *Adobe Flash* ini.
6. Atas bantuan Bapak/ Ibu, saya ucapkan terimakasih

Peneliti,

Unaisah

INSTRUMEN KELAYAKAN UNTUK AHLI MATERI
PRINSIP-PRINSIP DESAIN KELAS X TATA BUSANA

No.	Indikator Penilaian	Jawaban			
		SL	L	TL	STL
1.	Kejelasan judul media pembelajaran	✓			
2.	Kejelasan Kompetensi Dasar	✓			
3.	Kejelasan Indikator Kompetensi	✓			
4.	Kesesuaian Kompetensi Dasar dengan Indikator Kompetensi	✓			
5.	Kesesuaian materi dengan Indikator Kompetensi Pembelajaran	✓			
6.	Kesesuaian isi materi di media <i>Adobe Flash</i> dengan materi pada Modul Dasar Desain yang digunakan sebagai media belajar siswa SMK Negeri 1 Gunung Kidul	✓			
7.	Kejelasan pembahasan materi prinsip-prinsip desain	✓			
8.	Kesesuaian pembahasan materi dengan judul tiap macam prinsip desain	✓			
9.	Materi disajikan dengan runtut	✓			
10.	Kedalaman materi yang disajikan		✓		
11.	Cakupan materi yang disajikan	✓			
12.	Kemudahan memahami materi prinsip-prinsip desain	✓			
13.	Kelengkapan Materi Prinsip-Prinsip Desain	✓			
14.	Kesesuaian Pemberian contoh	✓			
15.	Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan		✓		
16.	Kebenaran materi prinsip-prinsip desain sesuai dengan bidang keilmuan	✓			
17.	Kesesuaian gambar dengan materi prinsip-prinsip desain	✓			
18.	Kejelasan informasi pada gambar busana yang menerapkan prinsip-prinsip desain	✓			

19.	Kesesuaian tes evaluasi dengan materi prinsip-prinsip desain	✓			
20.	Kualitas tes evaluasi	✓			
21.	Penyusunan tes evaluasi sudah sesuai dengan komposisi soal yang sulit, sedang, dan mudah	✓			
22.	Kesesuaian Soal Evaluasi dengan Kunci Jawaban Soal	✓			
23.	Kualitas dan Resolusi Video		✓		
24.	Kesesuaian Video dengan Materi Prinsip-Prinsip Desain	✓			
25.	Materi Berorientasi pada Peserta didik berjenjang SMK Kelas X Jurusan Tata Busana	✓			
26.	Kejelasan Sumber Referensi materi prinsip-prinsip desain	✓			
27.	Media dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik	✓			
28.	Media dapat memberikan bantuan belajar bagi peserta didik	✓			
29.	Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	✓			
30.	Materi menambah pemahaman konsep siswa	✓			

SARAN DAN TANGGAPAN

Sudah layak lanjut ke tahap selanjutnya

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Widarwati, M. Pd.
NIP : 19610622 198702 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa Instrumen TAS atas nama mahapeserta didik :

Nama : Unaisah
NIM : 13513241049
Program Studi: Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi
Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

Setelah dilakukan kajian atas Instrumen TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan
sebagaimana terlampir

Yogyakarta, 29 September 2017

Validator



Sri Widarwati, M. Pd.

NIP. 19610622 198702 2 001

Catatan :

☐ Beri tanda √

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI PRINSIP-PRINSIP DESAIN PADA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH
DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI

Nama : Bexzy Kurnilasari

Tanggal Pengisian : 1 Juni 2017

Tanda Tangan : 

Petunjuk :

1. Mohon Kesediaan Bapak / Ibu untuk memberikan penilaian kelayakan Materi Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain yang telah saya buat sesuai dengan kriteria yang termuat didalam instrumen penelitian.

*Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Tata Busana Kelas X semester genap

2. Berikut tanda check List (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu :

SL : Sangat Layak

L : Layak

TL : Tidak Layak

STL : Sangat Tidak Layak

3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau ada yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberikan tanda, sehingga dapat segera dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran pada tempat yang disediakan.
5. Bapak/ Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penelitian pengembangan media *Adobe Flash* ini.
6. Atas bantuan Bapak/ Ibu, saya ucapkan terimakasih

Peneliti,


Unaisah

INSTRUMEN KELAYAKAN UNTUK AHLI MATERI

No.	Indikator Penilaian	Jawaban			
		SL	L	TL	STL
1.	Kejelasan judul media pembelajaran	✓			
2.	Kejelasan Kompetensi Dasar	✓			
3.	Kejelasan Indikator Kompetensi	✓			
4.	Kesesuaian Kompetensi Dasar dengan Indikator Kompetensi	✓			
5.	Kesesuaian materi dengan Indikator Kompetensi Pembelajaran	✓			
6.	Kesesuaian isi materi di media <i>Adobe Flash</i> dengan materi pada Modul Dasar Desain yang digunakan sebagai media belajar siswa SMK Negeri 1 Gunung Kidul	✓			
7.	Kejelasan pembahasan materi prinsip-prinsip desain	✓			
8.	Kesesuaian pembahasan materi dengan judul tiap macam prinsip desain	✓			
9.	Materi disajikan dengan runtut	✓			
10.	Kedalaman materi yang disajikan		✓		
11.	Cakupan materi yang disajikan	✓			
12.	Kemudahan memahami materi prinsip-prinsip desain	✓			
13.	Kelengkapan Materi Prinsip-Prinsip Desain	✓			
14.	Kesesuaian Pemberian contoh	✓			
15.	Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan	✓			
16.	Kebenaran materi prinsip-prinsip desain sesuai dengan bidang keilmuan	✓			
17.	Kesesuaian gambar dengan materi prinsip-prinsip desain	✓			
18.	Kejelasan informasi pada gambar busana yang menerapkan prinsip-prinsip desain	✓			

19.	Kesesuaian tes evaluasi dengan materi prinsip-prinsip desain	✓			
20.	Kualitas tes evaluasi	✓			
21.	Penyusunan tes evaluasi sudah sesuai dengan komposisi soal yang sulit, sedang, dan mudah	✓			
22.	Kesesuaian Soal Evaluasi dengan Kunci Jawaban Soal	✓			
23.	Kualitas dan Resolusi Video		✓		
24.	Kesesuaian Video dengan Materi Prinsip-Prinsip Desain	✓			
25.	Materi Berorientasi pada Peserta didik berjenjang SMK Kelas X Jurusan Tata Busana	✓			
26.	Kejelasan Sumber Referensi materi prinsip-prinsip desain	✓			
27.	Media dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik	✓			
28.	Media dapat memberikan bantuan belajar bagi peserta didik	✓			
29.	Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	✓			
30.	Materi menambah pemahaman konsep siswa	✓			

SARAN DAN TANGGAPAN

Media pembelajaran ini sangat baik, layak, dan mudah dipelajari. Peserta didik menjadi lebih mandiri dan membantu guru dalam pembelajaran. Sesuai dengan kurikulum 2013. Menarik!

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MATERI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bexzy Kurnilasari, S. Pd.
NIP :
Jurusan : Prodi Tata Busana

Menyatakan bahwa Instrumen TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Unaisah
NIM : 13513241049
Program Studi: Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi
Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

Setelah dilakukan kajian atas Instrumen TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan
sebagaimana terlampir

Yogyakarta, 30 Mei 2017

Validator Ahli Materi


Bexzy Kurnilasari, S. Pd.

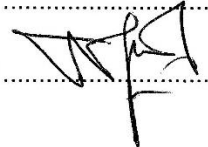
Catatan :

☐ Beri tanda ✓

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH
MATERI PRINSIP DESAIN DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI

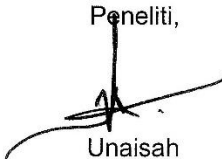
Nama : Noor Fitrihana, M.Eng.

Tanggal Pengisian : 06 - Oktober 2017

Tanda Tangan : 

Petunjuk :

1. Mohon Kesediaan Bapak / Ibu untuk memberikan penilaian kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain yang telah saya buat sesuai dengan kriteria yang termuat didalam instrumen penelitian.
*Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Tata Busana Kelas X semester genap
2. Berikut tanda check List (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu :
SL : Sangat Layak
L : Layak
TL : Tidak Layak
STL : Sangat Tidak Layak
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau ada yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberikan tanda, sehingga dapat segera dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran pada tempat yang disediakan.
5. Bapak/ Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penelitian pengembangan media *Adobe Flash* ini.
6. Atas bantuan Bapak/ Ibu, saya ucapkan terimakasih

Peneliti,

Unaisah

INSTRUMEN KELAYAKAN UNTUK AHLI MEDIA ADOBE FLASH
MATERI PRINSIP-PRINSIP DESAIN KELAS X TATA BUSANA

No.	Indikator Penilaian	Jawaban			
		SL	L	TL	STL
1.	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	✓			
2.	Kemudahan memilih menu yang ditampilkan	✓			
3.	Rancangan dan tampilan media sederhana		✓		
4.	Penjelasan Icon pada Petunjuk Penggunaan Media mudah dimengerti	✓			
5.	Petunjuk Pengoperasian Sederhana dan Lengkap	✓			
6.	Kemenarikan media Prinsip Desain berbasis <i>Adobe Flash</i>	✓			
7.	Media pembelajaran dapat dioperasikan pada aplikasi Komputer, Laptop, dan <i>Smartphone</i>		✓		
8.	Keterbacaan teks media <i>adobe flash</i>	✓			
9.	Tata letak teks media <i>adobe flash</i> sudah strategis dan sesuai dengan tampilan media	✓			
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf		✓		
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	✓			
12.	Kesesuaian pemilihan warna huruf	✓			
13.	Penggunaan bahasa baku, lugas, dan jelas	✓			
14.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna		✓		
15.	Komposisi dan resolusi warna pada tampilan media	✓			
16.	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>	✓			
17.	Tampilan media pembelajaran secara keseluruhan menarik	✓			
18.	Tata Letak Tampilan Menu pada media	✓			
19.	Tata Letak <i>icon</i> Animasi pada menu di media	✓			
20.	Kesesuaian bentuk <i>icon</i> Animasi dengan materi	✓			
21.	Kemenarikan <i>icon</i> Animasi	✓			
22.	Konsistensi tata letak tombol navigasi	✓			
23.	Konsistensi ukuran tombol navigasi	✓			
24.	Konsistensi warna tombol navigasi	✓			

25.	Kejelasan bentuk tombol navigasi	✓			
26.	Kemudahan Tombol Navigasi saat digunakan	✓			
27.	Kesesuaian penggunaan <i>Backsound</i> media dengan materi		✓		
28.	Kualitas Suara <i>Backsound</i>		✓		
29.	Kemudahan pengoperasian menghidupkan dan mematikan <i>Backsound</i>	✓			
30	Kemudahan dalam menutup Aplikasi	✓			

SARAN DAN TANGGAPAN

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Noor Fitrihana, M. Eng.
NIP : 19760920200112 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa Instrumen TAS atas nama mahapeserta didik :

Nama : Unaisah
NIM : 13513241049
Program Studi: Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi
Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

Setelah dilakukan kajian atas Instrumen TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan
sebagaimana terlampir

Yogyakarta, Oktober 2017

Validator



Noor Fitrihana, M. Eng.

NIP. 19760920200112 1 001


Catatan :

☐ Beri tanda ✓

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH
MATERI PRINSIP DESAIN DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI

Nama : Bexzy Kurniasari, S.Pd.

Tanggal Pengisian : 05-10-2017

Tanda Tangan : 

Petunjuk :

1. Mohon Kesediaan Bapak / Ibu untuk memberikan penilaian kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain yang telah saya buat sesuai dengan kriteria yang termuat didalam instrumen penelitian.

*Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Tata Busana Kelas X semester genap

2. Berikut tanda check List (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu :

SL : Sangat Layak

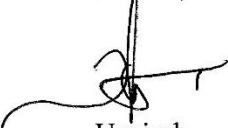
L : Layak

TL : Tidak Layak

STL : Sangat Tidak Layak

3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau ada yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberikan tanda, sehingga dapat segera dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran pada tempat yang disediakan.
5. Bapak/ Ibu dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penelitian pengembangan media *Adobe Flash* ini.
6. Atas bantuan Bapak/ Ibu, saya ucapkan terimakasih

Peneliti,


Unaisah

INSTRUMEN KELAYAKAN UNTUK AHLI MEDIA *ADOBE FLASH*
MATERI PRINSIP DESAIN KELAS X TATA BUSANA

No.	Indikator Penilaian	Jawaban			
		SL	L	TL	STL
1.	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	✓			
2.	Kemudahan memilih menu yang ditampilkan	✓			
3.	Rancangan dan tampilan media sederhana	✓			
4.	Penjelasan <i>Icon</i> pada Petunjuk Penggunaan Media mudah dimengerti	✓			
5.	Petunjuk Pengoperasian Sederhana dan Lengkap	✓			
6.	Kemenarikan media Prinsip Desain berbasis <i>Adobe Flash</i>		✓		
7.	Media pembelajaran dapat dioperasikan pada Komputer	✓			
8.	Keterbacaan teks media <i>adobe flash</i>	✓			
9.	Tata letak teks media <i>adobe flash</i> sudah strategis dan sesuai dengan tampilan media	✓			
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	✓			
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	✓			
12.	Kesesuaian pemilihan warna huruf	✓			
13.	Penggunaan bahasa baku, lugas, dan jelas	✓			
14.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna		✓		
15.	Komposisi dan resolusi warna pada tampilan media	✓			
16.	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>		✓		
17.	Tampilan media pembelajaran secara keseluruhan menarik	✓			
18.	Tata Letak Tampilan Menu pada media	✓			
19.	Tata Letak <i>icon</i> Animasi pada menu di media		✓		
20.	Kesesuaian bentuk <i>icon</i> Animasi dengan materi		✓		
21.	Kemenarikan <i>icon</i> Animasi	✓			

22.	Konsistensi tata letak tombol navigasi	✓			
23.	Konsistensi ukuran tombol navigasi	✓			
24.	Konsistensi warna tombol navigasi	✓			
25.	Kejelasan bentuk tombol navigasi	✓			
26.	Kemudahan Tombol Navigasi saat digunakan	✓			
27.	Kesesuaian penggunaan <i>Backsound</i> media dengan materi		✓		
28.	Kualitas Suara <i>Backsound</i>	✓			
29.	Kemudahan pengoperasian menghidupkan dan mematikan <i>Backsound</i>	✓			
30	Kemudahan dalam menutup Aplikasi	✓			

SARAN DAN TANGGAPAN

.....

.....

.....

.....

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bexzy Kurnilasari, S. Pd.

Jurusan : Tata Busana

Instansi : SMK Negeri 1 Saptosari

Menyatakan bahwa Instrumen TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Unaisah

NIM : 13513241049

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi
Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari

Setelah dilakukan kajian atas Instrumen TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan
sebagaimana terlampir

Yogyakarta, Oktober 2017

Validator




Bexzy Kurnilasari, S. Pd.

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

ANGKET PENILAIAN PESERTA DIDIK (PENGGUNA)
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH
MATERI PRINSIP DESAIN DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI

Nama : Meyrina Lutfiastuti
Kelas : X BBA
Tanggal Pengisian : 10-10-2017
Tanda Tangan : 

Petunjuk :

1. Mohon Kesediaan saudara untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain yang telah saya buat sesuai dengan kriteria yang termuat didalam instrumen penelitian.
2. Berikut tanda check List (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada empat alternatif jawaban, yaitu :
SL : Sangat Layak
L : Layak
TL : Tidak Layak
STL : Sangat Tidak Layak
3. Apabila saudara menilai kurang sesuai atau ada yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberikan tanda, sehingga dapat segera dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Saudara dimohon untuk memberikan saran pada tempat yang disediakan.
5. Saudara dimohon untuk melingkari kesimpulan umum dari hasil penelitian pengembangan media *Adobe Flash* ini.
6. Atas bantuan saudara, saya ucapkan terimakasih

Peneliti,


Unaisah

**INSTRUMEN KELAYAKAN UNTUK PESERTA DIDIK (USER) TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH MATERI PRINSIP DESAIN**

A. Kualitas Materi

No.	Indikator Penilaian	Jawaban			
		SL	L	TL	STL
1.	Kejelasan Kompetensi Dasar	✓			
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓			
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			
4.	Materi disajikan dengan runtut	✓			
5.	Materi mudah dipahami	✓			
6.	Penerapan Prinsip Desain sesuai dengan teori	✓			
7.	Istilah yang digunakan sesuai dengan materi prinsip-prinsip yang dipelajari	✓			
8.	Kualitas contoh gambar pada materi <i>Prinsip Desain</i>	✓			
9.	Keterangan pada gambar dapat memperjelas materi	✓			
10.	Terdapat Refrensi yang jelas di materi	✓			

B. Desain Media berbasis Adobe Flash

No.	Indikator Penilaian	Jawaban			
		SL	L	TL	STL
11.	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian		✓		
12.	Desain Halaman Intro dan Halaman Utama secara keseluruhan menarik	✓			
13.	Penjelasan <i>Icon</i> pada petunjuk penggunaan media mudah dimengerti dan lengkap		✓		
14.	Komposisi dan Resolusi warna pada tampilan	✓			
15.	Penggunaan Tombol mudah dan jelas digunakan	✓			
16.	Desain Penyajian pada Materi menarik	✓			
17.	Teks pada media mudah dibaca	✓			
18.	Format dan Tata letak teks jelas dan konsisten	✓			
19.	Kualitas Penggunaan <i>Backsound</i> pada media	✓			

20.	Kesesuaian penggunaan <i>Backsound</i> media dengan materi	✓			
21.	Tombol <i>Icon Animasi</i> yang dipakai menarik	✓			
22.	Tombol <i>Icon Animasi</i> yang dipakai sesuai dengan Materi Prinsip-Prinsip desain	✓			
23.	Media pembelajaran dapat dioperasikan pada aplikasi Komputer dan Laptop	✓			
24.	Tampilan media secara keseluruhan menarik	✓			
25.	Kemudahan dalam menutup Aplikasi	✓			

C. Kemanfaatan Materi

No.	Indikator Penilaian	Jawaban			
		SL	L	TL	STL
26.	Media pembelajaran memberikan motivasi belajar	✓			
27.	Media pembelajaran memberikan bantuan belajar	✓			
28.	Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	✓			
29.	Menambah kemampuan belajar secara mandiri	✓			
30.	Materi menambah pemahaman konsep siswa	✓			

KESIMPULAN

Menurut saya, Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash materi prinsip desain ini

- a. Layak digunakan tanpa perbaikan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan sesuai masukan
- c. Tidak layak digunakan

☒
☐
☐

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

SARAN DAN TANGGAPAN

Media pembelajaran yg Berbasis Adobe Flash ini mudah dipelajari selain itu siswa menjadi lebih mandiri. Is. Is dari materi mudah untuk dipelajari dan diingat. Tampilannya juga menarik.

LAMPIRAN 4

DATA HASIL PENELITIAN

1. Hasil dan Analisis Data Kuantitatif dari Validasi Para Ahli
2. Hasil Analisis Data uji Lapangan
 - a. Analisis data tabel validitas dan reliabilitas instrumen oleh peserta didik (uji kelompok kecil)
 - b. Analisis data kelayakan produk (uji kelompok besar)

Hasil Validasi Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi		Keputusan	Revisi
		Ahli 1 Dosen	Ahli 2 Guru		
Putaran I (Ahli 1 hari kamis, tanggal 27 Juli 2017 dan Ahli 2 hari Selasa, tanggal 23 Mei 2017)					
1.	Kejelasan judul media pembelajaran	Sudah jelas	Sudah jelas	Revisi dan Perbaikan Sesuai Saran	-
2.	Kejelasan Kompetensi Dasar	Sudah jelas	Sudah jelas		-
3.	Kejelasan Indikator Kompetensi	Sudah jelas	Sudah jelas		-
4.	Kesesuaian Kompetensi Dasar dengan Indikator Kompetensi	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
5.	Kesesuaian materi dengan Indikator Kompetensi Pembelajaran	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
6.	Kesesuaian isi materi di media <i>Adobe Flash</i> dengan materi pada Modul Dasar Desain yang digunakan sebagai media belajar siswa SMK Negeri 1 Saptosari	Revisi	Sudah sesuai		Sudah sesuai namun perlu ditambah kajian materi tambahan
7.	Kejelasan pembahasan materi prinsip desain	Revisi	Revisi		Perumusan kalimat penjelasan ada yang kurang jelas
8.	Kesesuaian pembahasan materi dengan judul tiap macam prinsip desain	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
9.	Materi disajikan dengan runtut	Sudah runtut	Sudah runtut		-
10.	Kedalaman materi yang disajikan	Revisi	Revisi		Pembahasan Materi kurang dalam
11.	Cakupan materi yang disajikan	Revisi	Revisi		Cakupan kurang luas
12.	Kemudahan memahami materi prinsip desain	Sudah baik	Sudah baik		-
13.	Kelengkapan Materi Prinsip Desain	Revisi	Revisi		Materi kurang lengkap

14.	Kesesuaian Pemberian contoh	Revisi	Revisi		Ada beberapa contoh yang belum sesuai
15.	Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan	Sudah tepat	Sudah tepat		-
16.	Kebenaran materi prinsip desain sesuai dengan bidang keilmuan	Sudah benar	Sudah benar		-
17.	Kesesuaian gambar dengan materi prinsip desain	Revisi	Sudah sesuai		Gambar penerapan dan contoh ada yang kurang sesuai dengan materi
18.	Kejelasan informasi pada gambar busana yang menerapkan prinsip desain	Revisi	Revisi		Gambar diperjelas lagi
19.	Kesesuaian tes evaluasi dengan materi prinsip desain	(Belum)	Sudah sesuai		-
20.	Kualitas tes evaluasi	(Belum)	Sudah baik		-
21.	Penyusunan tes evaluasi sudah sesuai dengan komposisi soal yang sulit, sedang, dan mudah	(Belum)	Sudah sesuai		-
22.	Kesesuaian Soal Evaluasi dengan Kunci Jawaban Soal	(Belum)	Sudah sesuai		-
23.	Kualitas dan Resolusi Video	(Belum)	Revisi		Kualitas dan resolusi video dinaikkan lagi,
24.	Kesesuaian Video dengan Materi Prinsip Desain	(Belum)	Sudah sesuai		-
25.	Materi Berorientasi pada Peserta didik berjenjang SMK Kelas X Jurusan Tata Busana	(Belum)	Sudah sesuai		-
26.	Kejelasan Sumber Referensi materi prinsip desain	Sudah Jelas	Sudah jelas		-
27.	Media dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik	(Belum)	Sudah baik		-
28.	Media dapat memberikan bantuan belajar bagi peserta didik	(Belum)	Sudah baik		-

29.	Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	(Belum)	Sudah baik		-
30.	Materi menambah pemahaman konsep siswa	(Belum)	Sudah baik		-
Putaran II (Ahli 1 hari Kamis tanggal 10 Agustus 2017 dan Ahli 2 hari Selasa 12 Juni 2017)					
1.	Kejelasan judul media pembelajaran	Sudah jelas	Sudah jelas	Revisi dan Perbaikan Sesuai Saran	-
2.	Kejelasan Kompetensi Dasar	Sudah jelas	Sudah jelas		-
3.	Kejelasan Indikator Kompetensi	Sudah jelas	Sudah jelas		-
4.	Kesesuaian Kompetensi Dasar dengan Indikator Kompetensi	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
5.	Kesesuaian materi dengan Indikator Kompetensi Pembelajaran	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
6.	Kesesuaian isi materi di media <i>Adobe Flash</i> dengan materi pada Modul Dasar Desain yang digunakan sebagai media belajar siswa SMK Negeri 1 Gunung Kidul	Revisi	Sudah sesuai		Sudah sesuai namun perlu ditambah kajian materi tambahan
7.	Kejelasan pembahasan materi prinsip desain	Revisi	Sudah		Perumusan kalimat penjelasan ada yang kurang jelas
8.	Kesesuaian pembahasan materi dengan judul tiap macam prinsip desain	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
9.	Materi disajikan dengan runtut	Sudah runtut	Sudah runtut		-
10.	Kedalaman materi yang disajikan	Revisi	Revisi		Pembahasan Materi kurang dalam
11.	Cakupan materi yang disajikan	Revisi	Revisi		Cakupan kurang luas
12.	Kemudahan memahami materi prinsip desain	Sudah baik	Sudah baik		-
13.	Kelengkapan Materi Prinsip Desain	Revisi	Revisi		Materi kurang lengkap

14.	Kesesuaian Pemberian contoh	Revisi	Revisi		Ada beberapa contoh yang belum sesuai
15.	Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan	Sudah tepat	Sudah tepat		-
16.	Kebenaran materi prinsip desain sesuai dengan bidang keilmuan	Sudah benar	Sudah benar		-
17.	Kesesuaian gambar dengan materi prinsip desain	Revisi	Sudah sesuai		Gambar penerapan dan contoh ada yang kurang sesuai dengan materi
18.	Kejelasan informasi pada gambar busana yang menerapkan prinsip desain	Revisi	Revisi		Gambar diperjelas lagi
19.	Kesesuaian tes evaluasi dengan materi prinsip desain	(Belum)	Sudah sesuai		-
20.	Kualitas tes evaluasi	(Belum)	Sudah baik		-
21.	Penyusunan tes evaluasi sudah sesuai dengan komposisi soal yang sulit, sedang, dan mudah	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
22.	Kesesuaian Soal Evaluasi dengan Kunci Jawaban Soal	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
23.	Kualitas dan Resolusi Video	Revisi	Revisi		Kualitas dan resolusi video dinaikkan lagi,
24.	Kesesuaian Video dengan Materi Prinsip Desain	Revisi	Sudah sesuai		Tidak sesuai dengan pengertian
25.	Materi Berorientasi pada Peserta didik berjenjang SMK Kelas X Jurusan Tata Busana	Revisi	Sudah sesuai		-
26.	Kejelasan Sumber Referensi materi prinsip desain	Sudah Jelas	Sudah jelas		-
27.	Media dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik	(Belum)	Sudah baik		-
28.	Media dapat memberikan bantuan belajar bagi peserta didik	(Belum)	Sudah baik		-

29.	Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	(Belum)	Sudah baik		-
30.	Materi menambah pemahaman konsep siswa	(Belum)	Sudah baik		-
Putaran III (Ahli 1 hari Kamis tanggal 15 September 2017 dan Ahli 2 hari Selasa 18 September 2017)					
1.	Kejelasan judul media pembelajaran	Sudah jelas	Sudah sesuai	Revisi dan Perbaikan Sesuai Saran	-
2.	Kejelasan Kompetensi Dasar	Sudah jelas			-
3.	Kejelasan Indikator Kompetensi	Sudah jelas			-
4.	Kesesuaian Kompetensi Dasar dengan Indikator Kompetensi	Sudah sesuai			-
5.	Kesesuaian materi dengan Indikator Kompetensi Pembelajaran	Sudah sesuai			-
6.	Kesesuaian isi materi di media <i>Adobe Flash</i> dengan materi pada Modul Dasar Desain yang digunakan sebagai media belajar siswa SMK Negeri 1 Gunung Kidul	Revisi			Sudah sesuai namun perlu ditambah kajian materi tambahan
7.	Kejelasan pembahasan materi prinsip desain	Revisi			Perumusan kalimat penjelasan ada yang kurang jelas
8.	Kesesuaian pembahasan materi dengan judul tiap macam prinsip desain	Sudah sesuai			-
9.	Materi disajikan dengan runtut	Sudah runtut			-
10.	Kedalaman materi yang disajikan	Revisi			Pembahasan Materi kurang dalam
11.	Cakupan materi yang disajikan	Revisi			Cakupan kurang luas
12.	Kemudahan memahami materi prinsip desain	Sudah baik			-
13.	Kelengkapan Materi Prinsip Desain	Revisi			Materi kurang lengkap

14.	Kesesuaian Pemberian contoh	Revisi			Ada beberapa contoh yang belum sesuai
15.	Ketepatan penggunaan istilah sesuai dengan bidang keilmuan	Sudah tepat			-
16.	Kebenaran materi prinsip desain sesuai dengan bidang keilmuan	Sudah benar			-
17.	Kesesuaian gambar dengan materi prinsip desain	Revisi			Gambar penerapan dan contoh ada yang kurang sesuai dengan materi
18.	Kejelasan informasi pada gambar busana yang menerapkan prinsip desain	Sudah sesuai			-
19.	Kesesuaian tes evaluasi dengan materi prinsip desain	Sudah sesuai			-
20.	Kualitas tes evaluasi	Sudah sesuai			-
21.	Penyusunan tes evaluasi sudah sesuai dengan komposisi soal yang sulit, sedang, dan mudah	Sudah sesuai			-
22.	Kesesuaian Soal Evaluasi dengan Kunci Jawaban Soal	Sudah sesuai			-
23.	Kualitas dan Resolusi Video	Sudah			-
24.	Kesesuaian Video dengan Materi Prinsip Desain	Revisi			Tidak sesuai
25.	Materi Berorientasi pada Peserta didik berjenjang SMK Kelas X Jurusan Tata Busana	Revisi			-
26.	Kejelasan Sumber Referensi materi prinsip desain	Sudah Jelas			-
27.	Media dapat memberikan motivasi belajar bagi peserta didik	(Belum)			-
28.	Media dapat memberikan bantuan belajar bagi peserta didik	(Belum)			-
29.	Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan	(Belum)			-
30.	Materi menambah pemahaman konsep siswa	(Belum)			-

Putaran IV (Ahli 1 hari Kamis, tanggal 29 September 2017)				
Semua aspek yang dinilai	Sesuai dengan perbaikan	sesuai	Media dapat digunakan apabila sudah direvisi sesuai saran	Saran dan Catatan: terdapat revisi materi pada penerapan prinsip proporsi dan pusat perhatian
Kesimpulan : Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran maka dinyatakan valid dan layak oleh ahli materi untuk digunakan pada media pembelajaran				

Yogyakarta, 2 Oktober 2017

Validator Ahli Materi I



Sri Widarwati, M. Pd.

NIP. 19610622 198702 2 001

Yogyakarta, 5 Oktober 2017

Validator Ahli Materi II



Bexzy Kurnilasari, S. Pd.

Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi Media		Keputusan	Revisi
		Ahli 1 Dosen	Ahli 2 Guru		
Putaran 1 (Ahli 1 Hari Rabu, Tanggal 30 Mei 2017 pukul 13.00 ; Ahli 2 hari Selasa, tanggal 23 Mei 2017)					
1.	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	Revisi	Revisi	Revisi dan perbaikan sesuai saran	Pemisahan antara menu pengertian, jenis, dan penerapan rumit
2.	Kemudahan memilih menu yang ditampilkan	Sudah baik	Revisi		-
3.	Rancangan dan tampilan media sederhana	Revisi	Revisi		Rancangan pada jenis dan penerapan rumit
4.	Penjelasan Icon pada Petunjuk Penggunaan Media mudah dimengerti	Sudah baik	Sudah baik		-
5.	Petunjuk Pengoperasian Sederhana dan Lengkap	Sudah baik dan lengkap	Sudah baik		-
6.	Kemenarikan media Prinsip Desain berbasis <i>Adobe Flash</i>	Sudah baik	Sudah baik		-
7.	Media pembelajaran dapat dioperasikan pada Komputer	(Belum)	Sudah tepat		-
8.	Keterbacaan teks media <i>adobe flash</i>	Sudah baik	Sudah baik		-
9.	Tata letak teks media <i>adobe flash</i> sudah strategis dan sesuai dengan tampilan media	Revisi	Revisi		Ada beberapa tata letak yang tidak strategis dan rumit

10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Revisi	Sudah sesuai		-
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
12.	Kesesuaian pemilihan warna huruf	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
13.	Penggunaan bahasa baku, lugas, dan jelas	Revisi	Revisi		Bahasa baku ada yang rumit dan tidak jelas
14.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	Revisi	Revisi		Bahasa disesuaikan lagi dengan pengguna
15.	Komposisi dan resolusi warna pada tampilan media	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
16.	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
17.	Tampilan media pembelajaran secara keseluruhan menarik	Sudah baik	Sudah baik		-
18.	Tata Letak Tampilan Menu pada media	Sudah baik	Sudah baik		-
19.	Tata Letak <i>icon</i> Animasi pada menu di media	Revisi	Revisi		Tata letak icon animasi di urutkan dan dirapikan
20.	Kesesuaian bentuk <i>icon</i> Animasi dengan materi	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
21.	Kemenarikan <i>icon</i> Animasi	Sudah baik	Sudah baik		-
22.	Konsistensi tata letak tombol navigasi	Revisi	Revisi		Tombol navigasi ada yang letaknya kurang konsisten
23.	Konsistensi ukuran tombol navigasi	Sudah baik	Sudah baik		-
24.	Konsistensi warna tombol navigasi	Sudah baik	Sudah baik		-

25.	Kejelasan bentuk tombol navigasi	Sudah baik	Revisi		-
26.	Kemudahan Tombol Navigasi saat digunakan	Revisi	Revisi		Ditambahkan pengalihan warna / ukuran saat kursor menyentuh tombol navigasi
27.	Kesesuaian penggunaan <i>Backsound</i> media dengan materi	Revisi	Sudah sesuai		-
28.	Kualitas Suara <i>Backsound</i>	Revisi	Revisi		Kurang jernih
29.	Kemudahan pengoperasian menghidupkan dan mematikan <i>Backsound</i>	Sudah baik	Sudah baik		-
30.	Kemudahan dalam menutup Aplikasi	Sudah baik	Sudah baik		-
Putaran II (Rabu, tanggal 7 Juni 2017 Pukul 12.30; dan Ahli 2 hari Selasa 12 Juni 2017)					
1.	Media pembelajaran mudah dalam pengoperasian	Sudah baik	Sudah baik		-
2.	Kemudahan memilih menu yang ditampilkan	Sudah baik	Sudah baik		-
3.	Rancangan dan tampilan media sederhana	Sudah baik	Sudah baik		-
4.	Penjelasan Icon pada Petunjuk Penggunaan Media mudah dimengerti	Sudah baik	Sudah baik		-
5.	Petunjuk Pengoperasian Sederhana dan Lengkap	Sudah baik dan lengkap	Sudah baik		-
6.	Kemenarikan media Prinsip Desain berbasis <i>Adobe Flash</i>	Sudah baik	Sudah baik		-

7.	Media pembelajaran dapat dioperasikan pada Komputer	(Belum)	Sudah sesuai		-
8.	Keterbacaan teks media <i>adobe flash</i>	Sudah baik	Sudah baik		-
9.	Tata letak teks media <i>adobe flash</i> sudah strategis dan sesuai dengan tampilan media	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
10.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
11.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
12.	Kesesuaian pemilihan warna huruf	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
13.	Penggunaan bahasa baku, lugas, dan jelas	Revisi	Revisi		Pemakaian bahasa lebih di perjelas dan lugas
14.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
15.	Komposisi dan resolusi warna pada tampilan media	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
16.	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
17.	Tampilan media pembelajaran secara keseluruhan menarik	Sudah baik	Sudah baik		-
18.	Tata Letak Tampilan Menu pada media	Sudah baik	Sudah baik		-
19.	Tata Letak <i>icon</i> Animasi pada menu di media	Sudah baik	Sudah baik		-
20.	Kesesuaian bentuk <i>icon</i> Animasi dengan materi	Sudah sesuai	Sudah sesuai		-
21.	Kemenarikan <i>icon</i> Animasi	Sudah baik	Sudah baik		-

22.	Konsistensi tata letak tombol navigasi	Sudah baik	Sudah baik		-
23.	Konsistensi ukuran tombol navigasi	Sudah baik	Sudah baik		-
24.	Konsistensi warna tombol navigasi	Sudah baik	Sudah baik		-
25.	Kejelasan bentuk tombol navigasi	Sudah baik	Sudah baik		-
26.	Kemudahan Tombol Navigasi saat digunakan	Sudah baik	Sudah baik		-
27.	Kesesuaian penggunaan <i>Backsound</i> dengan materi	Revisi	Sudah sesuai		Perlu diganti
28.	Kualitas Suara <i>Backsound</i>	Revisi	Sudah sesuai		Kualitas suara pecah
29.	Kemudahan pengoperasian <i>Backsound</i>	Sudah baik	Sudah baik		-
30.	Kemudahan dalam menutup Aplikasi	Sudah baik	Sudah baik		-
Putaran III (Selasa, 3 Oktober 2017 Jam 09.30; dan Ahli 2 hari Selasa 18 September 2017)					
	Semua aspek yang dinilai	Sudah layak	Sudah layak	Media dapat digunakan	Saran: pada pembahasan ditambah analisis dan kajian pemilihan <i>Backsound</i>
	Kesimpulan : Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran maka dinyatakan valid dan layak oleh ahli media untuk digunakan pada media pembelajaran				

Yogyakarta, 1 Oktober 2017

Validator Media



Noor Fitrihana, M. Eng.
NIP. 19760920200112 1 001

Yogyakarta, 5 Oktober 2017

Validator Ahli Materi II



Bexzy Kurnilasari, S. Pd.

Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi

Kategori Kelayakan Materi

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mean + 1,5 (Median)$		$X >$	97,5	Sangat layak
2	$Mean < X < Mean + 1,5 (Median)$	75	$<X \leq$	97,5	Layak
3	$Mean - 1,5 (Median) < X < Mean$	52,5	$<X \leq$	75	Tidak layak
4	$X < Mean - 1,5 (Median)$		$X \leq$	52,5	Sangat tidak layak

Skor tertinggi adalah apabila ahli materi memilih sangat setuju, yaitu 4.

Skor terendah bila ahli materi memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1.

Jumlah butir = 30

Skor tertinggi ideal = $4 \times 30 = 120$

Skor terendah ideal = $1 \times 30 = 30$

Jumlah responden = 2 orang

X = jumlah skor masing-masing responden atau skor rerata keseluruhan

Mi = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

= $\frac{1}{2} (120+30) = \frac{1}{2} (150) = 75$

Median = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

= $\frac{1}{6} (120-30) = \frac{1}{6} (90) = 15$

Mean = Jumlah skor : Jumlah responden

= $235 : 2 = 117,5$

Rerata Skor = Jumlah skor masing-masing responden: jumlah skor

= $117,5 : 30 = 3,92$

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > \text{Mean} + 1,5 (\text{Median})$		$X >$	97,5	Sangat layak
2	$\text{Mean} < X < \text{Mean} + 1,5 (\text{Median})$	75	$<X \leq$	97,5	Layak
3	$\text{Mean} - 1,5 (\text{Median}) < X < \text{Mean}$	52,5	$<X \leq$	75	Tidak layak
4	$X < \text{Mean} - 1,5 (\text{Median})$		$X \leq$	52,5	Sangat tidak layak

Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari ahli materi maka nilai X sebesar 117,5 berada pada $X > 97,5$ yang masuk dalam kategori **sangat layak** dengan rerata skor sebesar 3,92.

Tabel Hasil Penilaian Kelayakan Produk dari Ahli Materi

Validator	Skor	Kategori	Frekuensi Relatif
Ahli Materi I	117	Sangat Layak	97,5 %
Ahli Materi 2	118	Sangat Layak	98,3 %
Total	235	Sangat Layak	97,9 %

Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:

No. Soal	Penilaian Ahli Materi	
	Ahli Materi I Dosen	Ahli Materi I Guru
1.	4	4
2.	4	4
3.	4	4
4.	4	4
5.	4	4
6.	4	4
7.	4	4
8.	4	4
9.	4	4
10.	3	3
11.	4	4
12.	4	4
13.	4	4
14.	4	4
15.	3	4
16.	4	4
17.	4	4
18.	4	4
19.	4	4
20.	4	4
21.	4	4
22.	4	4
23.	3	3
24.	4	4
25.	4	4
26.	4	4
27.	4	4
28.	4	4
29.	4	4
30.	4	4
Jumlah	117	118
Jumlah Skor	235	

Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media

Kategori Kelayakan Media

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mean + 1,5 (Median)$		$X >$	97,5	Sangat layak
2	$Mean < X < Mean + 1,5 (Median)$	75	$<X \leq$	97,5	Layak
3	$Mean - 1,5 (Median) < X < Mean$	52,5	$<X \leq$	75	Tidak layak
4	$X < Mean - 1,5 (Median)$		$X \leq$	52,5	Sangat tidak layak

Skor tertinggi adalah apabila ahli materi memilih sangat setuju, yaitu 4.

Skor terendah bila ahli materi memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1.

Jumlah butir = 30

Skor tertinggi ideal = $4 \times 30 = 120$

Skor terendah ideal = $1 \times 30 = 30$

Jumlah responden = 2 orang

X = jumlah skor masing-masing responden atau skor rerata keseluruhan

Mi = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

= $\frac{1}{2} (120+30) = \frac{1}{2} (150) = 75$

SDi = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi idelal – skor terendah ideal)

= $\frac{1}{6} (120-30) = \frac{1}{6} (90) = 15$

X = Jumlah skor : Jumlah responden

= $227 : 2 = 113,5$

Rerata Skor = Jumlah skor masing-masing responden: jumlah skor

= $113,5 : 30 = 3,78$

Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari ahli materi maka nilai X sebesar 113,5 berada pada $X > 97,5$ yang masuk dalam kategori **sangat layak** dengan rerata skor sebesar 3,78.

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mean + 1,5 (Median)$		$X >$	97,5	Sangat layak
2	$Mean < X < Mean + 1,5 (Median)$	75	$<X \leq$	97,5	Layak
3	$Mean - 1,5 (Median) < X < Mean$	52,5	$<X \leq$	75	Tidak layak
4	$X < Mean - 1,5 (Median)$		$X \leq$	52,5	Sangat tidak layak

Tabel. Hasil Penilaian Kelayakan Produk dari Ahli Media

Validator	Skor	Kategori	Frekuensi Relatif
Ahli Media I	113	Sangat Layak	94,2 %
Ahli Media 2	114	Sangat Layak	95 %
Total	227	Sangat Layak	94,6 %

Tabel penilaian ahli media dapat dilihat sebagai berikut:

No. Soal	Penilaian Ahli Media	
	Ahli Media I Dosen	Ahli Media II Guru
1.	4	4
2.	4	4
3.	3	4
4.	4	4
5.	4	4
6.	4	3
7.	3	4
8.	4	4
9.	4	4
10.	3	4
11.	4	4
12.	4	4
13.	4	4
14.	3	3
15.	4	4
16.	4	3
17.	4	4
18.	4	4
19.	4	3
20.	4	3
21.	4	4
22.	4	4
23.	4	4
24.	4	4
25.	4	4
26.	4	4
27.	3	3
28.	3	4
29.	3	4
30.	4	4
Jumlah	113	114
Jumlah Skor	227	

Hasil Uji Validitas Isi

Pengujian validitas isi pada penelitian ini dilakukan berdasarkan penilaian dan pertimbangan dua ahli materi dan dua ahli media. Ahli materi terdiri atas satu dosen ahli materi Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan guru mata pelajaran Dasar Desain SMK Negeri 1 Saptosari, sedangkan ahli media terdiri atas dosen ahli media dan guru mata pelajaran Dasar Desain SMK Negeri 1 Saptosari.

Hasil saran dan pertimbangan ahli materi, butir instrumen pada aspek kualitas materi disesuaikan dengan cakupan materi pada kisi-kisi. Hasil saran dari ahli media, untuk memperbaiki struktur kalimat butir instrumen. Sesuai saran dan pertimbangan ahli, maka butir instrumen diperbaiki dan diberikan kepada ahli lagi untuk tahap penilaian. Untuk mengetahui seberapa layak instrumen penelitian ini, maka hasil penilaian yang diberikan harus diolah. Berikut hasil penilaian validitas instrumen menurut ahli materi dan ahli media

Tabel 2. Penilaian Validitas Instrumen Menurut Ahli Materi dan Ahli Media

Instrumen	Aspek Instrumen	Mean Hasil Penilaian Ahli	Kategori
Instrumen Ahli Materi	Kualitas Materi	3,9	Sangat Layak
	Kemanfaatan Materi	4	Sangat Layak
Instrumen Ahli Media	Rancangan Program	3,78	Sangat Layak
	Desain media berbasis <i>Adobe Flash</i>	3,78	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan media, maka instrumen penelitian ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Pengujian *Cohen's Kappa*

$$K = \frac{\text{Pr}(a) - \text{Pr}(e)}{1 - \text{Pr}(e)} \quad K = \frac{0,964 - 0,5}{1 - 0,5}$$

$$K = \frac{0,464}{0,5} = 0,928$$

Keterangan:

K = Koefisien *cohen's Kappa*

$\text{Pr}(a)$ = persentase jumlah pengukuran konsistensi antar rater
= 96,4 % = 0,964

$\text{Pr}(e)$ = Persentase jumlah perubahan pengukuran antar rater
= 50 % = 0,5

Pengujian reliabilitas menggunakan pengujian koefisien *cohen's Kappa* yang selanjutnya nilai tersebut diinterpretasikan sesuai dengan pedoman yang dipaparkan oleh Sugiyono (2012: 229) pada Tabel 16. Nilai reliabilitas pada pengujian (*cohen's Kappa*) yaitu 0,928 sehingga instrumen kelayakan media ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat kuat (sangat reliabel).

Hasil Kelayakan Uji Coba Skala Kecil

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > \text{Mean} + 1,5 (\text{Median})$		$X >$	97.5	Sangat layak
2	$\text{Mean} < X < \text{Mean} + 1,5 (\text{Median})$	75	$< X \leq$	97.5	Layak
3	$\text{Mean} - 1,5 (\text{Median}) < X < \text{Mean}$	52.5	$< X \leq$	75	Tidak layak
4	$X < \text{Mean} - 1,5 (\text{Median})$		$X \leq$	52.5	Sangat tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 30 butir pernyataan, didapatkan skor min 30 dan skor maks idealnya sebanyak 120 sehingga diperoleh nilai tengah (*Median*) sebesar 15. Jika dilihat berdasarkan interval nilai rerata \bar{X} *mean* sebesar 101,3 berada pada $X > 97,5$ ($X > \text{Mean} + 1,5 (\text{Median})$) yang masuk persentase kategori sangat layak sebesar 85 % dan kategori layak sebesar 15 %. Sehingga hasil uji coba skala kecil pada penelitian ini dikategorikan sangat layak. Hasil perhitungan kelayakan produk secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 22 dan tersaji dalam gambar diagram sebagai berikut.

Tabel 22. Hasil Perhitungan Uji skala Kecil

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
97.5 keatas	Sangat Layak	17	85 %
75-97,5	Layak	3	15 %
52,5-75	Tidak Layak	0	0
Dibawah 52,5	Sangat Tidak Layak	0	0
Jumlah		20	100%

Hasil Kelayakan Uji Coba Skala Besar

Skor tertinggi adalah apabila pengguna memilih sangat setuju, yaitu 4.

Skor terendah bila pengguna memilih jawaban sangat tidak setuju, yaitu 1.

Jumlah butir pertanyaan = 30

Skor tertinggi ideal = $4 \times 30 = 120$

Skor terendah ideal = $1 \times 30 = 30$

Jumlah Responden = 36

\bar{X} = jumlah skor masing-masing responden atau skor rerata keseluruhan

M_i = $\frac{1}{2}$ (Skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

= $\frac{1}{2} (120 + 30) = \frac{1}{2} (150) = 75$

Median = $\frac{1}{6}$ (Skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

= $\frac{1}{6} (120 - 30) = \frac{1}{6} (90) = 15$

Mean = Jumlah skor : Jumlah responden

= $4052 : 36 = \mathbf{112.5}$

Rerata Skor = Jumlah skor masing-masing responden: jumlah skor

= $112,5 : 30 = \mathbf{3,75}$

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > \text{Mean} + 1,5 \text{ (Median)}$		$X >$	97.5	Sangat layak
2	$\text{Mean} < X < \text{Mean} + 1,5 \text{ (Median)}$	75	$< X \leq$	97.5	Layak
3	$\text{Mean} - 1,5 \text{ (Median)} < X < \text{Mean}$	52.5	$< X \leq$	75	Tidak layak
4	$X < \text{Mean} - 1,5 \text{ (Median)}$		$X \leq$	52.5	Sangat tidak layak

Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari kelayakan keseluruhan media berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain oleh pengguna (*user*) / peserta didik X TB A, maka nilai X sebesar 112.5 berada pada $X > 97.5$ yang masuk dalam kategori **sangat layak** dengan rerata skor sebesar 3,75

Tabel . Hasil Perhitungan Kelayakan Uji Skala Besar

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
97.5 keatas	Sangat Layak	34	94,44%
75-97,5	Layak	2	5,56%
52,5-75	Tidak Layak	0	0
Dibawah 52,5	Sangat Tidak Layak	0	0
Jumlah		36	100%

LAMPIRAN 5
SURAT PENELITIAN

1. Surat ijin Observasi
2. Surat selesai Observasi
3. Surat Rekomendasi Penelitian
4. Surat Ijin Penelitian I dan II
5. Surat selesai penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 568168 psw: 276, 289, 292. (0274) 586734. Fax. (0274) 586734:
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC00592

No : 1796/H34/PL/2016
Lamp : -
Hal : Ijin Survey/Observasi

15 Nopember 2016

Yth.

Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Saptosari
Jl. Wonosari - Panggang Km. 22 Saptosari
Kabupaten Gunungkidul
DIY

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan Ijin untuk melaksanakan Survey/Observasi dengan fokus Permasalahan: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Materi Unsur-unsur Dasar Siswa Kelas X Busana Batik SMK Negeri 1 Saptosari Gunungkidul, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:"

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Unaisah	13513241049	Pend. Teknik Busana	SMK Negeri 1 Saptosari

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Afif Ghurub Bestari, S.Pd.

NIP : 19700523 200501 1 001

Adapun pelaksanaan Survey/Observasi dilakukan pada Rabu, 16 November 2016

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,

Moh. Khairudin, Ph.D.
NIP. 19790412 200212 1 002

Tembusan :
Ketua Jurusan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 568168 psw: 276, 289, 292. (0274) 586734. Fax. (0274) 586734:
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

No : 42/H34/PL/2017
Lamp : -
Hal : Ijin Survey/Observasi

16 Januari 2017

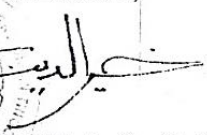
Yth.
Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Saptosari Gunungkidul
Jl. Wonosari-Panggang, Km.22, Saptosari
Kabupaten Gunungkidul
DIY

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan Ijin untuk melaksanakan Survey/Observasi dengan fokus Permasalahan: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Unsur Desain di SMK Negeri 1 Saptosari, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:"

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Unaisah	13513241049	Pend. Teknik Busana	SMK Negeri 1 Saptosari Gunungkidul

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu
Nama : Afif Ghurub Bestari, S.Pd.
NIP : 19700523 200501 1 001

Adapun pelaksanaan Survey/Observasi dilakukan pada Selasa, 17 Januari 2017
Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,

Moh. Khairudin, Ph.D.
NIP. 19790412 200212 1 002

Tembusan :
Ketua Jurusan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMK NEGERI 1 SAPTOSARI

Jalan : Wonosari – Panggang KM.22 Kepek, Saptosari Gunungkidul Telepon. 0811263068
Website: www.smkn1saptosari.sch.id e-mail : smknsaptosari@yahoo.com

Nomor : 421.5/ 013
Lampiran : -
Perihal : Ijin Survey/ Observasi

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Siti Fadilah, M.Pd.I.
NIP : 19621206 198602 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : UNAISAH
NIM : 13513241049
Program studi : Pend. Teknik Busana
Fakultas : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melaksanakan Survery/ Observasi di SMK Negeri 1 saptosari dengan
Judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi
Unsur Desain “

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.



Saptosari, 17 Januari 2017
Kepala Sekolah

Dra. Siti Fadilah, M.Pd.I.
Permata, IV/a
NIP.19621206 198602 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 568168 psw: 276, 289, 292. (0274) 566734. Fax. (0274) 566734:
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSG 00592

No : 686/H34/PL/2017
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

3 Mei 2017

Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Ka. Badan Kesbangpol Provinsi DIY
2. Bupati Kabupaten Gunungkidul c.q. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Gunungkidul
- 3 Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Saptosari

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Unaisah	13513241049	Pend. Teknik Busana	SMK Negeri 1 Saptosari

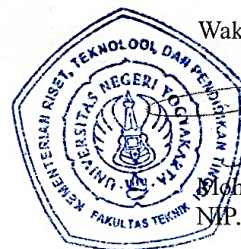
Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Afif Ghurub Bestari, S.Pd.

NIP : 19700523 200501 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Mei - Juli 2017

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I,

Moh. Khairudin, Ph.D.

NIP. 19790412 200212 1 002

Tembusan :
Ketua Jurusan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 568168 psw: 276, 289, 292. (0274) 586734. Fax. (0274) 586734:
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

No : 686/H34/PL/2017
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

3 Mei 2017

Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Ka. Badan Kesbangpol Provinsi DIY
2. Bupati Kabupaten Gunungkidul c.q. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Gunungkidul
- 3 Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Saptosari

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Unaisah	13513241049	Pend. Teknik Busana	SMK Negeri 1 Saptosari

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Afif Ghurub Bestari, S.Pd.
NIP : 19700523 200501 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Juli - November 2017

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,

Moh. Khairudin, Ph.D.
NIP. 19790412 200212 1 002

Tembusan :
Ketua Jurusan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjapro.go.id, email : dikpora@jogjapro.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 10 Mei 2017

Nomor : 070 / 67099
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMK Negeri 1 Saptosari

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/4682/Kesbangpol/2017 tanggal 5 Mei 2017 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Unaisah
NIM : 13513241049
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Busana/Pendidikan Teknik Boga dan Busana (PTBB)
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH MATERI PRINSIP DESAIN DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI
Lokasi : SMK Negeri 1 Saptosari
Waktu : 5 Mei 2017 s.d 31 Juli 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi


Drs. SURAYA
NIP 19591017 198403 1 005

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 5 Mei 2017

Kepada Yth. :

Kepala Dinas DIKPORA
Daerah Istimewa Yogyakarta
Di

YOGYAKARTA 1

Nomor : 074/4682/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 686/H34/PL/2017
Tanggal : 3 Mei 2017
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul proposal: **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH MATERI PRINSIP DESAIN DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI"** kepada :

Nama : UNAISAH
NIM : 13513241049
No. HP/Identitas : 081331186228 / 3404087103950001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Busana/
Pendidikan Teknik Boga dan Busana (PTBB)
Fakultas/PT : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 1 Saptosari, Kabupaten Gunung Kidul, DIY
Waktu Penelitian : 5 Mei 2017 s.d. 31 Juli 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Izin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
3. Yang bersangkutan.



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMK NEGERI 1 SAPTOSARI**

Jalan : Wonosari – Panggang KM.22 Kepek, Saptosari, Gunungkidul
Telepon. 0811263068
Website: www.smkn1saptosari.sch.id e-mail : smknsaptosari@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/ 653

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. SITI FADILAH, M.Pd.I
NIP : 19621206 198602 2 001
Pangkat/ Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan tersebut dibawah ini :

Nama : UNAISAH
NIM : 13513241049
Fakultas/ Instansi : Pend. Teknik Busana/ Universitas Negeri Yogyakarta

telah melaksanakan Penelitian di SMKN 1 Saptosari pada tanggal 16 November 2016 s.d 10 Oktober 2017, dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari “.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.



Saptosari, 17 Oktober 2017
Kepala Sekolah

Dra. SITI FADILAH, M.Pd.I
Pembina, IV/a
NIP. 19621206 198602 2 001

LAMPIRAN 6
DOKUMENTASI PENELITIAN



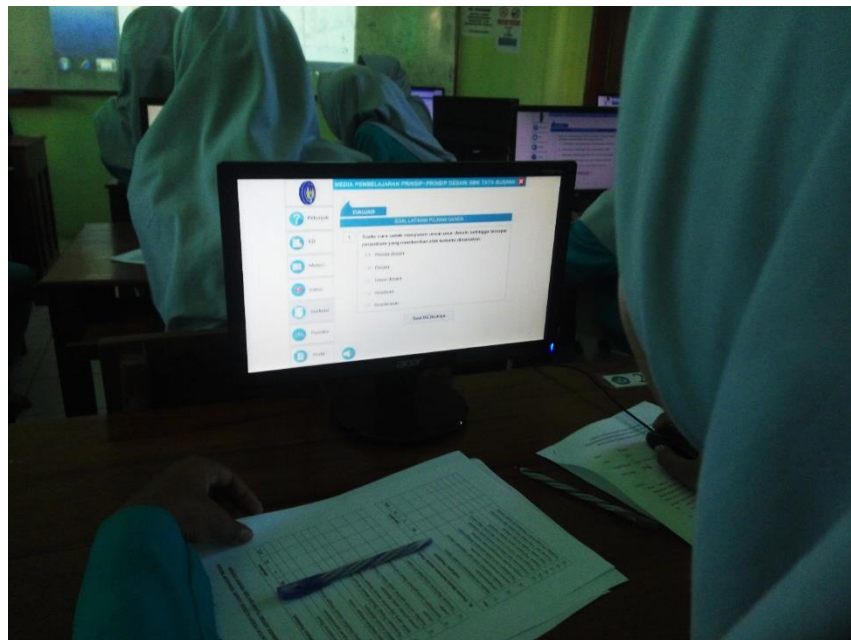
Gambar 92. Dokumentasi Wawancara dengan Peserta Didik
Kelas X TB B SMK Negeri 1 Saptosari



Gambar 93. Uji coba Kelompok Kecil Pengembangan Media Pembelajaran
Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain
di SMK Negeri 1 Saptosari



Gambar 94. Peneliti Berkeliling Memantau Peserta Didik dalam Tahap Uji Coba Skala Kecil



Gambar 95. Peserta didik sedang Mengerjakan Soal Evaluasi dan Mengisi Instrumen Angket pada Lembar Instrumen Uji Coba Skala Kecil



Gambar 96. Uji coba Kelompok Besar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain di SMK Negeri 1 Saptosari



Gambar 97. Peserta didik sedang Menggunakan, Menguji, dan Memberi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Materi Prinsip Desain